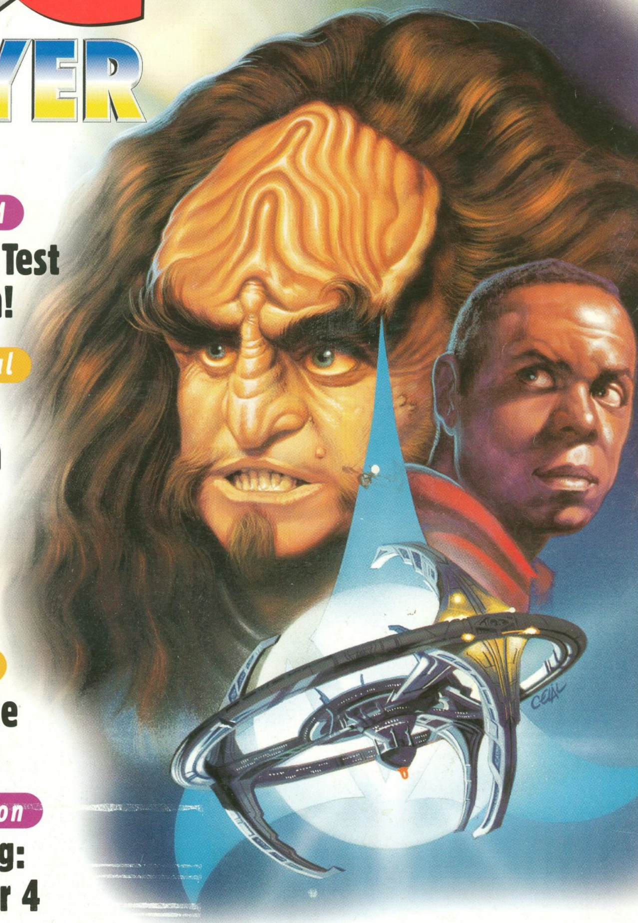
5-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 05

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

B 12144 E

PC PLAYER



Star Trek auf CD-ROM

Deep Space Nine Test
Exklusiv: Klingon!

Civilization II Special

So bauen Sie eigene Szenarien

Exklusiv im Test

Zork: Nemesis
Abuse, Sting

Hardware für Spiele

Alle Infos über die neuen 3D-Karten

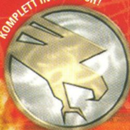
Bis zur letzten Mission

Komplette Lösung: Wing Commander 4

- **Terra Nova:** Tips von den Programmierern
- **Daggerfall:** Die Rollenspiel-Revolution
- **Fantasy General:** So entstanden die Levels
- **Küchenschabe:** Bad Mojo im Grusel-Test

Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand.

HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie





POWER SUIT
PROTO-TYPE
X-O UNIT

Jetzt im Handel

Mission CD mit
Alarmstufe-Rot-Trailer!

PC
CD-ROM

Westwood
STUDIOS

Zwischen zwei Filmen kämpft man sich durch den Kühlschrank. Zwischen „Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt“ und der demnächst erscheinenden Fortsetzung „Alarmstufe Rot“ kämpft man sich durch 8 neue NOD, 7 neue GDI und 10 neue Multiplayer-Netzwerk-Level der Mission CD. Das funktioniert aber nur, wenn Sie den Tiberiumkonflikt Ihr eigen nennen können. Wenn nicht, haben Sie leider am falschen Ende gespart, Geizhals.

COMMAND & CONQUER

MISSION CD: DER AUSNAHMEZUSTAND

Alles neu macht der Mai...



Herzlich willkommen zur neuen PC Player. Und damit meine ich diesmal nicht einfach die aktuelle Ausgabe, sondern die generalüberholte, verbesserte PC Player. Wie Sie schon am Titelbild gemerkt haben, sind wir endlich durch den Frühjahrsputz durch. Den Staub der letzten drei Jahre haben wir abgeschüttelt und mit einem leicht veränderten Look alles moderner gemacht – ohne das Bewährte und Gute zu vernachlässigen.

Was bedeutet das für Sie? Nun, in erster Linie noch mehr Infos zu den wirklich wichtigen Spielen. Da sich jeden Monat aufs neue beweist, daß die meisten Leser und Spielekäufer sich auf ganz wenige Hits konzentrieren, werden wir das in Zukunft auch tun. Keine Panik, wir lassen garantiert keinen Test deswegen aus; die beliebten Spiele erhalten nur mehr Seiten im Heft.

Die wohl wichtigste Änderung dieser Ausgabe ist allerdings unser neues, modernes Bewertungssystem. In den letzten drei Jahren haben auch wir das traditionelle »Hunderter«-System benutzt, um Spiele einzustufen. Doch dieses zwölf Jahre alte Schema ist inzwischen von der Bandbreite der Spielprogramme überholt worden. Ab Seite 28 stellen wir Ihnen vor, wie PC Player Ihnen ab sofort noch klarer, deutlicher und kritischer sagt, welche Spiele Ihr Geld wert sind.

Für den eiligen Leser haben wir noch eine weitere Hilfe eingebaut: Am Rand des Editorials, gleich auf Seite 3, sehen Sie in Zukunft, welche Spiele unsere neuen Auszeichnungen »Gold Player« und »Platin Player« erreicht haben. Ein Blick genügt, um die Highlights des Monats zu erfassen.

Und als letzte Neuerung sind wir ab sofort auch im Internet vertreten. Ab dem 17. April können Sie sich bei »www.pcplayer.de« einloggen, um täglich neue Infos aus der Spielewelt abzurufen. Mehr dazu finden Sie auf Seite 25.

Wie gefällt Ihnen die neue PC Player? Schreiben Sie uns; am besten per E-Mail unter »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Oder als Brief an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Viel Spaß beim Lesen,

Boris Schneider



PLATIN PLAYER

Civilization 2 war uns den ersten Platin Player in der Geschichte unserer Zeitschrift wert. Warum dieses Strategiespiel alle Maßstäbe neu setzt, lesen Sie ab Seite **32**



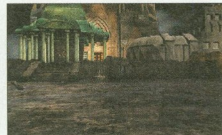
GOLD PLAYER

Fantasy General setzt ein neues Richtmaß im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele. Szenario, Bedienung und Spieltiefe erreichten den Gold Player auf Seite **58**



GOLD PLAYER

Terra Nova schafft es, 3D Grafik, Strategie und Action geschickt miteinander zu verbinden. Pfiffige Missionen und neue Ideen verhalfen zum Gold Player – mehr ab Seite **68**



GOLD PLAYER

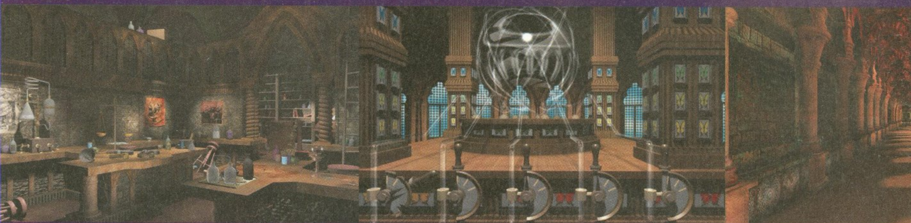
Zork: Nemesis begeistert mit fantastischer Grafik, irren technischen Tricks und einem ausgefeilten Plot. Warum dies den Gold Player wert war, lesen Sie auf Seite **120**

ZORK NEMESIS™

GEFANGEN IN DER
EWIGKEIT DES
VERBOTENEN LANDES

• 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel

• 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen



Out Now!
auf CD-ROM
für DOS oder WIN 95

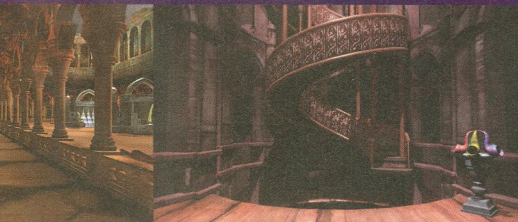
Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Skurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

Weltpremiere!

MIT SENSATIONELLEM 360°-RUNDUM-SCROLLING

DURCH
Z-Vision-Surround-
Technology

• Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

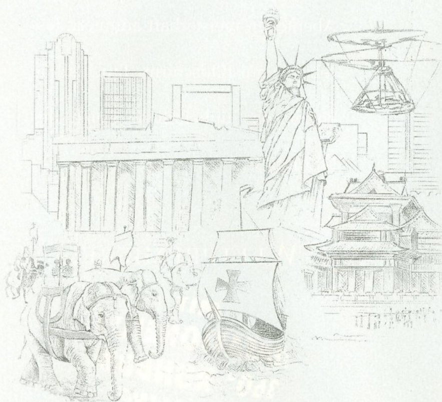
PC PLAYER

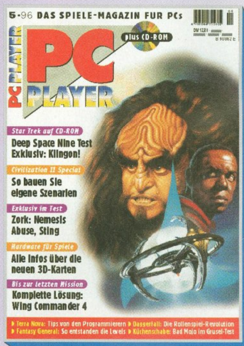


Der erste spielbare Prügel-Film... Time Commando ab Seite 14



Bauen Sie Ihre eigenen Welten... Civilization 2 ab Seite 32

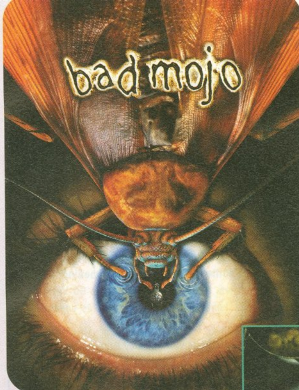




Aktuell

Software

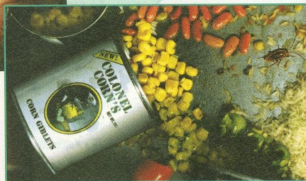
Hardware



Alles was ich habe, ist meine Küchenschabe... Bad Mojo ab Seite **104**

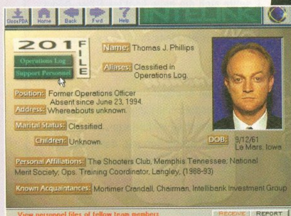


Musiker Sting auf CD-ROM-Pfaden... All this time ab Seite **144**



Jetzt kommen die neuen Turbolader... 3D-Grafikkarten ab Seite **130**





Das große Spiel der Spione... Spycraft ab Seite **86**

You may not have a choice.

Specials

Spiele-Tests

Tips & Tricks

Rubriken

Der CD-ROM-Inhalt von PC Player plus 5/96

KNUDDEL-STRATEGIE


Blue Byte schlägt wieder zu: Die Siedler 2 scheint genau so ein Suchtspiel zu werden, wie der Vorgänger. Die Demo-Version finden Sie auf dieser CD.

Auf dem CD-ROM dieser Ausgabe der PC Player plus finden Sie unter anderem eine Demo der Fortsetzung von »Die Siedler«, eine spielbare Demo von »Terra Nova«, sowie eine Demo mit sechs bisher unbekannten Levels von »Warcraft 2«. Außerdem haben wir in diesem Monat das Video-Format erneut umgestellt, so daß das Geruckel auf langsamen Systemen der Vergangenheit angehören dürfte.

Es ruckelt, und ruckelt und ruckelt. Gemeint sind die Reaktionen einiger Leser auf die Videos, die wir in den letzten drei Monaten auf dem CD-ROM der PC Player plus veröffentlichten. Auf Pentium/90-Systemen und schnelleren Boliden gab es selten Schwierigkeiten. Probleme bereiten leistungsschwächere Systeme. Die Videos laufen zwar auf Otto-Normal-Computern, also DX2/66-Computern, allerdings müssen dann die Treiber für die Grafik- und die Soundkarte auf dem neuesten Stand und möglichst optimiert programmiert sein. Da das nicht bei allen Lesern der Fall ist, haben wir in diesem Monat unser Video-Format zurückgestellt. Mit dem neuen, alten Format dürfte es auch auf kleineren Computern keine Schwierigkeiten mehr geben. Schnuppern Sie in diesem Monat deshalb unbedingt nochmal rein, in die Multimedia-Leserbriefe, und Heinrich Lenhardts Test von »NBA Live '96«.

Für die Videos auf dieser und den nächsten CD-ROMs benötigen Sie die Treiber für das bisher verwendete Indeo-Interactive-Format nicht mehr. Wir belassen sie allerdings noch auf der CD, für den Fall, daß Sie sich einmal andere Videos in diesem Format anschauen wollen. Wer bereits mit Windows 95 arbeitet, muß gar keine Treiber installieren. In dem Fall können Sie sich die Videos dieser CD-ROM sofort anschauen. Die Treiber für unser neues Format installiert Microsoft automatisch mit Windows 95 auf Ihrer Festplatte.


Looking Glass baut die 3D-Engine der Vorgänger-Spiele (Ultima Underworld, System Shock) weiter aus und verlagert das Spielgeschehen auf die Oberfläche. Was dabei herauskommt, sehen Sie in der Terra-Nova-Demo auf dieser CD-ROM.

Die Video-Clips schauen Sie sich am einfachsten an, indem Sie von dem AUTORUN-Menü auf die Taste »Magazin« klicken und dann die entsprechenden Schriften anklicken. Falls Sie vorher noch die Video-für-Windows-Treiber installieren müssen, klicken Sie im AUTORUN-Menü auf die Taste »Video für Windows installieren«. In dem Menü wählen Sie dann das gewünschte Betriebssystem aus («Windows 3.x« für Windows 3.1 und 3.11, »Windows 95 or NT« für Windows 95). (hf)

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Nico Ernst:
Schon die erste Version hat mich fasziniert: Die Siedler 2 ist genau die Art von Echtzeit-Strategiespiel, die mich fasziniert. Allerdings sollte man etwas Zeit zum eingewöhnen übrig haben.

Henrik Fisch:
Warcraft 2 gibt es zwar schon seit einiger Zeit. Wer Echtzeit-Strategiespiele mag, sollte die Demo-Version unbedingt anspielen. Außerdem bietet unsere CD-Version sechs bisher unveröffentlichte Levels.

Jörg Langer:
Alle Fans von Fantasy General sollten sich auf diesem CD-ROM die Slideshow mit dem Spielverlauf anschauen. Dort geben wir wertvolle Tips für einen erfolgreichen Schlachtverlauf.

Heinrich Lenhardt:
Da kracht das Eis: Wenn Sie Eishockey mögen, kommen Sie um Wayne Gretzky und die NHLPA All-Stars eigentlich nicht herum. Unbedingt ausprobieren.

Boris Schneider:
Seek and Destroy ist für mich die Demo dieses Monats. Das drehende Scrolling hat mich vom Hocker gehauen. Außerdem ist es eines dieser Spiele, das man mal eben zwischendurch spielen kann.

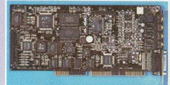
Florian Stangl:
Wer auf Action mit 3D und Strategie steht, sollte sich die neue Looking-Glass-Demo von Terra Nova anschauen. Das Spiel haben wir übrigens in dieser Ausgabe getestet.

Monika Stoschek:
Sie mögen Knuddel-Grafiken in einem Strategiespiel: unbedingt Baldies von Atari Interactive installieren. Bringen Sie dafür aber etwas Zeit mit, damit Sie sich ins Spielprinzip einarbeiten können.

Weitere Demos auf dem CD-ROM:
Age of Rifles
Allied General
Anvil of Dawn
Battle Race
Stardust

MAESTRO 32/96

Die in dieser Ausgabe getestete Soundkarte »Maestro 32/96« hatte noch Schwierigkeiten mit den 1.0-Treiber.



Im Verzeichnis \PROGRAMM\MAES3296 dieser CD-ROM finden Sie die neuesten Treiber für die Terratec-Soundkarte.

CD-ROM STARTEN

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie »PC Player plus«-CDs sicher und schön archivieren.

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation

The Making of Daggerfall

TED'S WORLD



Bitte lächeln: Das Daggerfall-Team posiert im Büro von Chef-Designer Ted Peterson. Neben ihm im Bild: Don Nalezyty, Louise Sandoval, Mark Jones, Julian LeFay und Hal Bouma.

Die Hoffnungen der Rollenspieler-Gemeinde ruhen auf den Schultern von Ted Peterson. Seit zwei Jahren arbeitet der Chef-Designer von Bethesda Softworks mit seinem Team an der Fantasy-Welt von »Daggerfall«.

Besser als jedes Blind Date: Du stehst am hellichten Vormittag in Rockville, Maryland; eine gute halbe Zugstunde nördlich von Washington D.C. Irgend jemand von Bethesda Softworks soll Dich abholen, damit Du Dir in den Programmierstuben das neue Rollenspiel »Daggerfall« ansehen kannst.

Da kommt ein einsamer Geländewagen angetuckert; an der Seitenscheibe klebt ein Zettel mit der einladenden Aufschrift »Heinrich Lenhardt?«. Hinter dem Steuer sitzt kein geringerer als Ted Peterson, Designer von »Arena«, »Terminator Future Shock« und eben »Daggerfall«. Groß ist mein Erstaunen: »Du holst mich persönlich ab? Solltest Du nicht am Computer festgekettet sein, um Dagerfall fertig zu bekommen?«. Ted grinst: »Oh, das macht nichts. Wir sind jetzt im Beta-Testing; die meiste Design-Arbeit ist schon gemacht. Ach, und wundere Dich nicht über das komische Geräusch.« – »Geräusch?« – »Ja, das ist der Heckscheibenwischer. Ich habe mit den Wagen von unserem Boß geliehen und weiß nicht, wie man das verdammte Ding hinten abschaltet...«

Ted Peterson (27) ist mit der Schöpfung einer neuen Welt beschäftigt. Sein Vorspiel war »The Elder Scrolls: Arena«, eines der besten Fantasy-Programme der jüngeren PC-Geschichte. 3D-Grafik, Echtzeitkämpfe, aber zugleich eine Fülle von Charakter-Details und Missionen ließen aufhorchen. Beim Nachfolger Daggerfall soll freilich alles noch viel besser werden. Die 3D-Welt wirkt nicht mehr so eckig und künstlich; sie bietet Steigungen, Rundungen und »echte« Gebäude, die man betreten kann.

Peterson will vor allem ein Zeichen gegen den Trend zur Rollenspiel-Verwässerung setzen: »Es gab in letzter Zeit viele Programme in diesem Genre mit Action-Einlagen und Adventure-Puzzles, bei denen die Charakter-Statistiken zu sehr vereinfacht wurden«. Der Mann meint doch nicht etwa »Stonekeep« und »Druidenzirkel«? Zusammen mit Bruce Nesmith kümmert er sich ums Design von Daggerfall; die Programmierung leitet Julian Lefay, unterstützt von Hal Bouma. Bethesdas 3D-Experte Kaare Siesing sorgt für das Grafiksystem. Der Däne schrieb auch die 3D-Engine für »Terminator Future Shock« und »X-Car« (siehe Kasten).

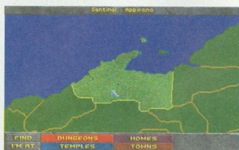
Zu Daggerfalls spielerischen Finessen gehört neben dem aus »Arena« bekannten »Spellmaker« (eine Art Zauberspruch-Baukasten) die Charakter-Generierung. Der Spieler kann aus 18 Klassen wählen oder die Do-it-yourself-Route einschlagen und eine neue Berufsgruppe erfinden. Neben dem üblichen Talent-Sammelsurium ist es auch wichtig, welches Ansehen unsere Spielfigur in der Daggerfall-Welt bei einzelnen Lobbys genießt. Mit dem Editor lassen sich Startwerte fixieren. Im Spielverlauf wirken sich unsere Handlungen auf dieses Profil aus: Wer beispielsweise ständig Adelige beklaut, darf auf Wertschätzung und Freundlichkeit bei der Unterwelt zählen. Die Kommunikation mit Angehörigen der gehobenen Stände dürfte hingegen etwas schwieriger verlaufen.



Mit der rechten Maustaste schwingt unser Held seine Waffe: Vertrimme er die Spinne, dann treppauf ins nächste Stockwerk.

Daggerfall ist eines dieser sagenumwobenen Spiele, deren Erscheinungstermin immer wieder verschoben wurde. Eigentlich müßte das Programm in Kürze herauskommen, nachdem man schon im Beta-Test-Stadium ist? Ted winkt entschieden ab: »Oh nein, das dauert noch ein paar Monate. Das Spiel erscheint vielleicht erst im August. Bei Daggerfall laufen so viele Berechnungen im Hintergrund, was die Beziehungen zwischen den einzelnen Gruppen in der Spielwelt angeht, daß die Fehlersuche sehr aufwendig

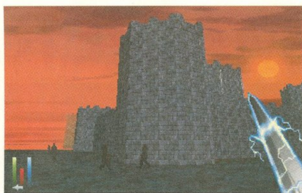




Soviel zum Thema »Ist die Spielwelt auch richtig groß«? Zunächst klicken wir in der Übersichtskarte das Land Sentinel an. Jedes farbige Pünktchen in der Nahansicht unten repräsentiert Städte, Dungeons oder sonstige Orte, die unsere Spielfigur betreten kann.

DAGGERFALL-TRIVIA

- **18 + x: Berufsklassen, die bei der Charaktergenerierung zur Wahl stehen. »+ x« steht für die Klassen, die sich der Spieler per Editor dazuerfinden kann.**
- **50: Anzahl der Beta-Tester, die momentan Daggerfall durchchecken.**
- **300: Mindestanzahl der Missionen (Quests), die im fertigen Programm stecken sollen.**
- **2500: ca.-Summe der Städte, Dungeons und anderer Lokalitäten, die der Spieler betreten kann.**


Die Menüanzeige unten läßt sich wegschalten. Im Vollbild-Modus kommt diese Burg im Abendrot besonders wonnig.

ist. Wenn Du es mit einem Charakter durchspielst, hast Du nur etwa ein Viertel von dem gesehen, was insgesamt in der Welt steckt. Und wir wollen natürlich nichts rausbringen, das so »buggy« ist wie damals die erste Version von Arena«.

Bei der Steuerung gibt es zwei verschiedene Prinzipien. Zum einen die gewohnte Bedienung à la Arena: Der Mauszeiger verwandelt sich auf dem Bildschirm in einen Richtungspfeil. Per Mausklick geht der Spieler nach vorne, weicht zurück oder dreht sich. Man blickt dabei aber immer starr geradeaus, solange nicht die Tastatur bemüht wird. Ted meint: »Viele Tester beschwerten sich; sie wollten lieber eine direkte Steuerung, wie wir sie beim letzten Terminator-Spiel hatten«. Die ist gewöhnungsbedürftig, aber gut: Jede Mausbewegung steuert direkt den »Kopf« der Spielfigur. Sehr praktisch, um zum Beispiel fix nach oben oder unten zu sehen. Bei Bethesda brach prompt ein Glaubenskrieg aus. Ted schwört auf die alte Bedienung, doch Programmierer Julian Lefay ist ein Fan des Terminator-Modells. Die Folge: Daggerfall läßt den Spieler zwischen beiden Steuerungsarten wählen.

Die 3D-Grafik wird im Vergleich zum Vorgänger detailreicher ausfallen. Neben neuen Monstern erfreuen netter Wetter-Schnickschnack wie Schneetreiben oder Nebel das Auge. Doch wie groß ist Daggerfalls Hardware-Appetit? Ted zeigt auf seinen PC: »Hier, ich spiel es gerade auf einem 486er mit 50 MHz und es bleibt erträglich. Auf einem Pentium ist es natürlich um einiges flotter, aber die neuen, schnellen Kisten kriegen ja immer unsere Programmierer. Ich bin ja »nur« der Spieldesigner und muß regelrecht betteln, wenn ich mal technische Hilfe brauche: Oh bitte, liebe Programmierer, könnt Ihr mir mehr RAM in die Kiste stecken?...«. Aus Tempolimit-Gründen unterstützt Daggerfall kein Super VGA: »Die VGA-Grafik ist schon ziemlich gut. Mit SVGA hätten wir ein so langsames 3D-System, daß es auf den meisten Rechnern unspielbar wäre. Außerdem begannen wir mit der Entwicklung zu einer Zeit, als Super VGA noch kein großes Thema war« (Frotzelhafter Zwischenruf aus dem Programmiererzimmer: »Gab es überhaupt schon Computer, als wir mit Daggerfall anfingen?«).



»Bei Vollmond wachsen mir ein drittes Auge und Schmetterlingsflügel«

(Daggerfall-Designer Ted Peterson in seinem Bewerbungsschreiben an Bethesda Softworks)

Was hat Ted Peterson eigentlich gemacht, bevor er bei Bethesda zum »Chief Designer« aufstieg? »Oh, ich habe gekellnert.« Wie bitte? »Ich studierte Englische Literatur zu Ende und hatte dann keinen festen Job. Also habe ich als Bedienung gearbeitet... und war übrigens ein ziemlich schlechter Kellner. Jedenfalls las ich eines Tages in der »Washington Post« eine winzige Anzeige: »Firma sucht erfahrenen SF/Fantasy-Autoren«. Nun, einige meiner Kurzgeschichten waren veröffentlicht worden, also schrieb ich eine Bewerbung. Ich wußte nicht, welche Firma hinter dieser Anzeige steckt und habe eigentlich nur zum Spaß geantwortet: »Liebes Postfach, in Anlage meine Referenzen. Ich bin ein ganz normaler Typ, nur bei Vollmond wachsen mir ein drittes Auge und Schmetterlingsflügel.« Kurze Zeit später hatte ich den Job.«

Angesichts seiner literarischen Wurzeln hätte Ted nicht wenig Spaß an einem Buch zum Spiel. Gespräche mit Verlagen über Daggerfall-Romane sind im Gange. Indes liest er Historisches und hängt auch an den Klassikern: »In der Story von Daggerfall kannst Du viel Hamlet-Inspiration entdecken.



Grüß Gott: Von der Wegbeschreibung bis zur Geheimmission haben die anderen Charaktere der Daggerfall-Welt einiges auf Lager.

Welche Software schätzt der Spieldesigner privat? »LucasArts hat einige brillante Adventures veröffentlicht; Sam & Max habe ich sehr gemocht. Bei den Rollenspielen gefallen mir die Wizardry- und Ultima-Serien, vor allem Ultima Underworld. Außerdem liebe ich Realms of Arkana, das ist die englische Version der deutschen Rollenspiel-Reihe Das Schwarze Auge«.

Abschließender Blick in die Zukunft: Wie intensiv macht sich Bethesda bereits über ein drittes Elder-Scrolls-Rollenspiel Gedanken? Breites Grinsen bei Ted: »Hmm, wir basteln schon mit ein paar Arbeitstiteln herum. Außerdem gibt es bei der Story von Daggerfall einige Ansätze, die man schön fortspinnen könnte«. (hl)

BALD BEI BETHESDA

Was kommt nach Daggerfall? Hier ein kurzer Blick auf die nächsten Bethesda-Projekte.

X-Car

Trotz des futuristischen Namens kein Actionspiel, sondern eine eher ernsthafte Simulation mit Experimental-Fahrzeugen. Wer gerne an Spoiler-Winkeln fummelt oder neue Motoren austestet, dürfte hier fündig werden. Die 3D-Grafik soll Auflösungen bis zu 800 mal 600 Bildpunkten unterstützen.
Ein Netzwerkmodus für maximal acht Spieler ist vorgesehen.

Terminator

Das nächste Terminator-Actionspiel wird auf dem Erfolgstitel Future Shock basieren. In acht neuen Missionen will Bethesdas Terminator erstmals eine Super-VGA-Spielwelt erkunden. Die Grafik war zum Zeitpunkt unseres Besuchs im frühen Entwicklungsstadium – deshalb gibt es noch keine seriösen Bilder.

10th Planet

Weltraum-Action mit beeindruckender 3D-Grafik. Der Story-Input zu 10th Planet kommt von Filmemacher Roland Emmerich, der mittlerweile höchst erfolgreich in Hollywood werkelt. Emmerich schließt nicht aus, eines Tages einen 10th-Planet-Film nachzuschieben.



DAGGERFALL-FACTS

- **Hersteller:** Bethesda Softworks
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Juli/August '96
- **Besonderheiten:** Simulation einer gigantischen großen Fantasywelt. Nachfolger zu »Elder Scrolls: Arena«; alte Charaktere können übernommen werden. Deutsche Version soll zeitgleich erscheinen.

Preview: Blood & Magic

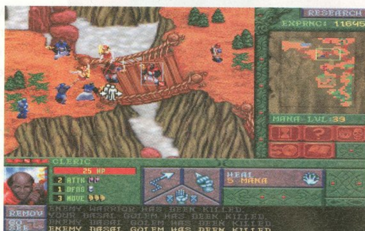
DUELL DER MAGIER

Vor dem Hintergrund der »Forgotten Realms«-Rollenspielserie balgen sich ambitionierte Magier um Prinzessinnen und Königreiche.

Wir haben es ja alle geahnt: Nicht Könige oder Paladine haben in der typischen Fantasywelt von nebenan was zu melden, sondern die mystisch angehauchten Magier. Das ist verständlich, oder wollten Sie sich mit jemandem streiten, der Sie in eine Kröte verwandeln kann? Tachyon Studios entwicklen aus dieser Erkenntnis heraus ein Echtzeit-Taktikspiel namens »Blood & Magic«, das vor dem Hintergrund der beliebten »Forgotten Realms«-Serie von TSR angesiedelt ist.

Golems und Transformationen

Blood & Magic unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt von anderer Echtzeitstrategie á la »Warcraft 2«. Für fast alle Aktionen benötigen Sie »Mana«, das von sogenannten »Basal Golems« generiert wird. Diese erscheinen durch eine Investition von 40 Manapunkten in einer Art »Beschwörungsfeld«. Golems können nur dann Manapunkte erschaffen, wenn sie fest an einer Stelle stehen. Die Golems lassen sich zudem in Mauern, Gebäude und andere Einheiten umwandeln. Es gibt unterschiedliche »Rekrutierungsorte« wie zum Beispiel Tempel, Runensteine oder Kasernen. Wenn diese noch nicht auf der Karte vorhanden sind, errichten Sie solche selbst. Dazu plazieren Sie vier Golems auf einen der gekennzeichneten »Bauplätze«.



Heftiger Kampf um eine Brücke – dank Greifen und Paladinen behalten wir die Oberhand.

Zu Beginn steht Ihnen nur der schlechteste Truppentyp zur Verfügung. Durch Kämpfe gewinnen Sie jedoch an Erfahrung, die in die Forschung nach besseren Kampfeinheiten gesteckt wird. Wie üblich, hat jede Einheit einen Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswert. Manche besitzen noch einen Zauberspruch, jede Truppe kann zudem einen magischen Gegenstand bei sich haben.

Störend fiel uns bei der Preview-Version auf, daß die Basal Golems nur maximal zehn Manapunkte speichern können, die man erst durch zwei Mausklicks zum nutzbaren Vorrat hinzufügen kann. Das führt zu exzessiven, alles andere als Handgelenk-freundlichen Klickorgien.



Unsere Truppen haben ein gegnerisches Gebäude zerlegt, der »Bauplatz« steht nun wieder zur Verfügung.

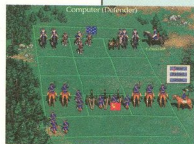
Einteilung in Geschichten

Blood & Magic ist in verschiedene Kapitel unterteilt, die jeweils eine abgeschlossene Geschichte behandeln und einzeln aufgerufen werden können. Im ersten Teil haben Sie beispielsweise die Aufgabe, als stolzer Ritter das Herz Ihrer Angebeteten zu erobern – mit magischer Gewalt, versteht sich. In drei Missionen kämpft man sich bis zum Schloß der holden Maid vor und reißt schließlich das Tor ein. Spielen Sie jedoch die Gegenseite, beginnt die Geschichte damit, daß Sie eben dieses Tor verteidigen müssen. In jeder Mission haben beide Kontrahenten eine vorgegebene Aufgabe: Auffinden von Schlüsseln, die an einer bestimmten Stelle plaziert werden müssen, Erobern der gegnerischen Stellung, Ausschalten einer bestimmten Kreatur... Vor allem im Zweispieler-Modus dürfte dies für viel Freude sorgen, da man eben nicht immer nur den Gegner auslöschen muß.

Der Fantasy-Ambiente wird durch Kampfeinheiten wie Druiden, Sirenen und Drachen erzeugt, sowie durch herumliegendes Zauberwerk. Da gibt es Heilsalben, magische Rüstungen und Zauberstäbe, die man jeweils durch Darüberlaufen einsammelt. Grafisch ist bunter Märchenlook angesagt, der sich mit nur 320 mal 400 Punkten Auflösung allerdings etwas altbacken ausnimmt. Distributor Acclaim versucht gerade, den Entwicklern zumindest einen Super-VGA-Modus abzutrotzen, was die Übersicht erhöhen würde. (la)

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Interplay arbeitet immer noch an »Conquest of the New World«. In schönster Colonization-Manier darf man Entdecker und Konquistador spielen. Neben vorgefertigten Spielwelten können Sie sich auch per Zufallsgeneratur eine neue erschaffen lassen. Mit einem ersten Schiff und einigen Siedlern erkundet man die Neue Welt, gründet eine Siedlung und baut diese aus. Kämpfe finden rundenweise auf einem eigenen Spielfeld statt, auf dem die beiden feindlichen Streitkräfte im Großformat plaziert werden. Zur Zeit sind die Designer damit beschäftigt, das Spiel noch etwas abwechslungsreicher zu gestalten – das bedeutet vor allem mehr Indianer und häufigere Kämpfe.



Conquest of the New World bietet strategisches Kolonisieren und taktische Kämpfe.

BLOOD & MAGIC-FACTS

- **Hersteller:** Tachyon Studios
- **Genre:** Echtzeit-Taktikspiel
- **Termin:** Juni '96
- **Besonderheiten:** Magische Gegenstände, Einteilung in Kapitel; vorgegebene Missionen; Gut und Böse spielbar.

Surfen kann man auch woanders. InterRail statt Internet.

Unternehmen Zukunft
Deutsche Bahn



DB-FV 13/96

Mit InterRail kommt man nicht nur zu den besten Stränden Europas, sondern lernt zur Abwechslung auch mal Leute persönlich kennen. In 28 Ländern und soviel man schafft in einem Monat. Für alle, die nicht älter als 25 sind, die günstigste Gelegenheit, auf Europa von Norwegen bis Marokko abzufahren. Mehr dazu erfährt man auch bei allen Fahrkartenausgaben und Reisebüros mit DB-Lizenz oder über T-Online*DB#.

Preview: Time Commando

DER PRÜGEL-FILM

Videos in Computerspielen – das bedeutet oft drittklassige Schauspieler in ein Adventure einzubauen. Adeline zeigt, wie es anders und besser geht.

Die Firma Ortega hat sich für das Training junger Soldaten was Neues ausgedacht: Man nehme eine Extra-Portion Virtual Reality sowie eine Prise Zeitreise und lasse die jungen Rekruten gegen Gegner aus Steinzeit, Mittelalter und Moderne antreten. Das fertige Produkt nennen die Kollegen aus dem Marketing den »Time Blaster«.

Leider ist auch dieser Blaster nicht ganz fehlerfrei; genauer gesagt hat sich der in Computerspiele-Stories inzwischen obligatorische Virus eingeschlichen. Der Computer wird so zwar nicht die Erde erobern, aber er war ganz schön teuer und deswegen soll der prügelnde Informatiker Stanley sich in die virtuelle Welt begeben, dort aufräumen und den Virus killen.

Hinter insgesamt neun Levels und Zeitaltern hat sich die Bit-Bazille versteckt. Es geht los in der Steinzeit, führt dann ins alte Rom, das Reich der Azteken, dann jeweils eine mittelalterliche Stadt in Europa und Japan. Es folgen der Wilde Westen, das zwanzigste Jahrhundert, ein Kriegsschauplatz der Zukunft und schließlich der abstrakte Cyberspace innerhalb des Computers selbst. Jede dieser neun Perioden enthält zwei Level sowie einen Endgegner. Hier verläßt sich der Virus nicht auf die Computergenerierten Kämpfer, sondern materialisiert sich selbst, um Sie aufzuhalten.

Was in der reinen Beschreibung so klingt wie ein Dutzend anderer Action- und Prügelspiele, hat einen besonderen technischen Twist. »Time Commando« von Adeline verbindet Videoclips und 3D-Grafik auf eine absolut neue Art und Weise. Das Spielprinzip an sich ist ein Prügelspiel, wie Sie es von »FX Fighter« oder »Rise of the Robots« kennen; die 3D-Grafik der Kämpfer ist ähnlich zu FX-Fighter, nur dank Super VGA wesentlich detaillierter. Allerdings kämpfen Sie hier nicht gegen einen einzigen Gegner, sondern gehen durch einen Level, in dem Sie bis zu einem Dutzend unterschiedlicher Kämpfer begegnen. Auch das ist noch nicht neu. Der Clou ist allerdings, daß die Hintergrundgrafik kein Standbild ist, sondern ein vorberechneter 3D-Film. Sie können dies in etwa mit »Rebel Assault« vergleichen. Die Kamera im Film bewegt sich mit Kurven und Schwenks und die echten 3D-Objekte, sprich die Kämpfer, passen sich an jede dieser Kamera-Bewegungen an. Geht Stanley also um eine Kurve oder klettert auf einen Hügel, dann folgt die Kamera und der komplette Hintergrund bewegt sich perspektivisch völlig korrekt mit.

Der Effekt beim Spielen von Time Commando ist verblüffend. Mit Tastatur oder Joypad kann Stanley den aktuellen Bildschirm nach Gegenständen absuchen, seine Gegner verprügeln und sich in der 3D-Landschaft in weiten Kreisen frei bewegen. Kommt er zu nahe an den rechten oder linken Bildschirmrand, läuft der Film ein Stück weiter, die Perspektiven ändern sich. Das alles paßt derart perfekt zusammen, daß man schon nach kurzer Zeit vergißt, daß der Hintergrund ein Film ist.

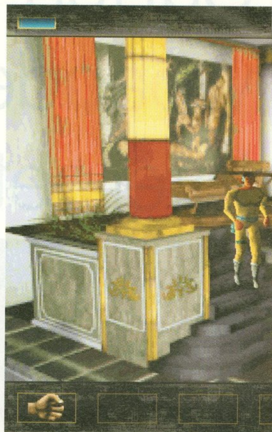


Einer der Level wird auf einem Schiff spielen, das im Mittelalter nach Südamerika unterwegs ist.



Stanley muß sich auch gegen Monster und Fallen wehren; hier greift ihn ein Säbelzahntiger an.

Neben der reinen Prügelei hat Time Commando noch eine Reihe weiterer spielerischer Elemente zu bieten. So müssen Sie die Level nach blauen RAM-Chips absuchen, um beim Kampf gegen den Virus-Endgegner einer Epoche mehr Zeit zu haben. Außerdem können Sie sich in jeder Zeitperiode mit Waffen versorgen. In der Steinzeit sind das eben Steine und Speere, im alten Japan ein Samurai-Schwert, im Wilden Westen ein Colt, und so weiter. Dadurch ändern sich in den Levels nicht nur die Gegner, sondern auch die Eigenschaften der eigenen Spielfigur.



Die komplexe 3D-Grafik ist vorberechnet: In Time Commando laufen die Spielfiguren durch einen Film.

Laut Chefentwickler Frédérick Raynal soll das Programm drei Schwierigkeitsstufen haben. In »Easy« (intern Baby-Mode genannt) kann auch ein ungeübter Spieler schnell an das Ende kommen. Die Gegner sind sehr einfach, mit Schuß- und Wurfwaffen muß nicht gezielt werden, sie treffen immer. Neben dem »Normal«-Modus wird es auch einen für Experten geben; hier sind die Zeitlimits knapper, die Gegner härter und die Extras noch versteckter.

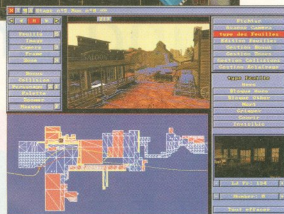
Interview Commando

Frédérick Raynal entwickelte für Infogrames »Alone in the Dark« und machte sich danach mit einer neuen Firma namens »Adeline« selbständig. Erstes Produkt war das »Little Big Adventure«, kurz LBA genannt. Zur Zeit arbeitet er an Time Commando und einer LBA-Fortsetzung. Als er die Redaktion besuchte, fragten wir ihn nach seinen weiteren Plänen.

PC PLAYER: Kampfspiele sind ja in den letzten Jahren recht blutig geworden, aber in Eurem Spiel gibt es eigentlich keine überzogene Gewaltdarstellung.

FREDERICK: Nein, wir wollen auch kein Blut im Spiel. Wir wollen da schon »sauber« bleiben und ein positives Image verbreiten. Wir lehnen uns eher an »Little





Für jedes Bild des Films muß die dreidimensionale Struktur der Landschaft gespeichert werden.

Big Adventure« an, statt an »Doom«. Außerdem werden wir ausnutzen, daß der Spieler ja nur gegen virtuelle Wesen kämpft. Wenn ein Gegner besiegt ist, dann wird er quasi aus dem Spielfeld herausteleportiert; wir haben da einen grafischen Effekt im Auge, den wir noch einbauen müssen. Der sagt dann auch ganz deutlich: Da ist niemand »getötet« worden.

PC PLAYER: Ihr habt zur Zeit keine Speicherfunktion in Time Commando und in Eurem letzten Spiel, Little Big Adventure, war das Speichern auch ein echtes Problem dank des seltsamen Auto-Save-Modus. Irgendwie scheint Ihr damit auf Kriegsfuß zu stehen?

FREDERICK: Nun, in LBA haben wir es nicht genau genug erklärt und deswegen hat es keiner kapiert. Man gab halt einfach seinen Namen ein und an den wichtigen Punkten im Spiel wurde automatisch gespeichert. Wenn man später wieder in eine Szene einstieg, wußte das Programm, was der Spieler schon getan hatte, so daß man eigentlich nichts verlor. Aber, wie gesagt, es hat einfach kaum ein Spieler kapiert, es war nicht richtig erklärt. Aber trotzdem clever.

PC PLAYER: Warum dann jetzt ein Paßwort-System und keine Save-Funktion? Wenigstens einen Spielstand, damit ich heute abbrechen und morgen genau an der Stelle weiterspielen kann.

FREDERICK: Zum einen kann man mit Save nun mal mogeln; man speichert vor jeder gefährlichen Situation und probiert und probiert. Paßwörter haben einen anderen Vorteil: Für die absolut hilflosen Spieler können Zeitschriften wie Eure die Paßwörter drucken und dann kann auch meine Oma sich jeden Level zumindest einmal anschauen, wenn sie das Spiel gekauft hat. Nichts ist schlimmer, als sich ein Spiel zu kaufen und nicht mal die Hälfte davon ansehen zu können. Aber wenn Ihr so darauf besteht, da denken wir nochmal über eine Save-Funktion für Time Commando nach.

PC PLAYER: Wann soll denn LBA2 kommen?

FREDERICK: September. Vielleicht dauert es etwas länger, weil wir diesmal drei Planeten einbauen wollen... aber ich muß aufhören, ich darf jetzt noch nicht zu viel erzählen.

PC PLAYER: Wann habt Ihr mit Time Commando angefangen?

FREDERICK: Gleich nachdem LBA draußen war, haben wir uns gedacht: Laßt uns was technisch neues ausprobieren und ein kleines, einfaches Spiel machen, daß grafisch halt eine Wucht ist. Dann bauen wir die Technologie in unser nächstes großes Spiel ein. Aber wir können einfach keine kleinen Spiele machen; Time Commando hat dann fast zwei Jahre gedauert. Alleine das grafische Design eines einzigen Levels nimmt einen guten Monat Zeit in Anspruch; deswegen können wir uns auch keinen »Secret Level« leisten. Die Grafiker wollten unbedingt unser Büro als geheime Spielstufe einbauen, aber das hätte alles noch weiter verzögert und deswegen läßt sich die Idee nicht verwirklichen.

PC PLAYER: Habt Ihr Motion-Capture-Techniken verwendet oder die Animationen immer noch von Hand gemacht?

FREDERICK: Motion Capture ist eine tolle Sache und wird von uns sicher in anderen Produkten eingesetzt werden, aber in Time Commando ging es nicht. Es gibt einige Bewegungen, beispielsweise das Drehen auf der Stelle oder die kleinen schnellen Sprünge, die man in »echt« gar nicht machen kann. Damit alles aus einem Guß wirkt, sind alle Bewegungen von einem Animator in einem 3D-Programm gemalt worden. Außerdem haben wir eine Menge Tiere und Monster im Spiel, da hätte uns Motion Capture nun gar nichts genutzt. Man holt sich ja nicht einfach einen Tiger aus dem Zoo ins Büro, weil der garantiert nicht den Anweisungen des Capture-Teams gehorcht.

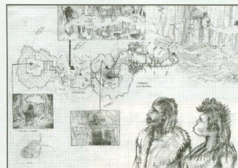
PC PLAYER: Time Commando macht ja zwei komplexe Operationen gleichzeitig: 3D-Grafik und Video-Playback und beides noch dazu in Super VGA. Wie teilt sich da die Rechenzeit auf und wo nehmt Ihr die her?

FREDERICK: Wir haben uns da eine spezielle Multitask-Engine geschrieben, weil genau dies das schwierigste Problem ist: Gleichzeitig Videos spielen und die 3D-Grafik mit anderer Geschwindigkeit darüber laufen lassen. Auf einem Pentium verbrauchen wir etwa 30 bis 40 Prozent der Zeit zum Entpacken des Videos; der Rest bleibt dann für das Spiel. Wir legen Kampfszenen aber meistens so geschickt, daß wir kein Video abspielen müssen, dadurch steht uns dort die komplette Zeit zur Verfügung, so daß die Bewegungen weicher werden. Der Film ist auch kein echtes Super-VGA, sondern nur hochvergrößertes VGA. Im Gegensatz zu anderen Spielen müssen wir im Film ja viele versteckte Sachen speichern, zum Beispiel die 3D-Daten, damit die Charaktere immer auf dem Fußboden gehen, Masken, damit Figuren hinter Gegenständen im Vordergrund verschwinden, und so weiter. Die 3D-Grafik ist aber echtes SVGA.

PC PLAYER: Wenn ich mir so Eure Tools ansehe, dann frage ich mich, warum Ihr nicht gleich ein Time Commando 2 nachschiebt, eine schnelle Fortsetzung? Jetzt habt Ihr doch die Technik und die Werkzeuge und könntet nochmal mit einem zweiten Produkt verdienen.

FREDERICK: Das hat zwei Gründe: Erstens einmal stimmt es nicht, ein zweiter Teil verkauft selten soviel wie der erste. Meines Wissens nach sind bei Alone in the Dark die Verkaufszahlen von Teil zu Teil gesunken, der erste ist immer noch der erfolgreichste. Außerdem ist es schlecht für das Image, wenn der zweite Teil genauso wie der erste ist. Deswegen habe ich ja nach Alone 1 damit aufgehört: Infogrames wollte den zweiten Teil genau so wie den ersten machen, aber das hat mich nicht interessiert. Denn wenn ich einen zweiten Teil mache und nicht neue Dinge erforsche, dann bin ich nächstes Jahr auf einmal hinter der Konkurrenz. Wir machen zwar mit LBA2 bei Adeline eine Fortsetzung, aber die ist ein eigenständiges Spiel und hat viele neue Sachen, die das erste nicht geboten hat. Neben der isometrischen Darstellung wird es Außenansichten geben, die wir quasi zwischendurch rendern... aber ich sollte zu LBA2 noch den Mund halten, das kommt erst im Herbst. **(bs)**

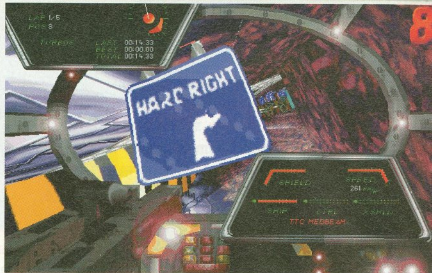
Mehr Infos zu LBA2 auf Seite 22



Mit Skizzen wie diesen plant das Adeline-Team die insgesamt 18 Level.

KAMPFRENNEN

»Hi-Octane« und die Folgen: Soft Enterprises schickt sich mit »Battle Race« an, eine ernstzunehmende Konkurrenz zu Bullfrogs Action-Rennspiel auf den Computerspielemarkt zu bringen.



Zum Glück weisen Hinweisschilder den Weg.

Unbekannte Firmen sind immer für Überraschungen gut. Soft Enterprises (deren 3D-Actionspiel »Hidden Below« schnell in Vergessenheit geriet) hat mit »Battle Race« ein futuristisches Rennspiel in der Mache, das eine ernsthafte Konkurrenz zu »Hi-Octane« von Bullfrog werden könnte. Die Story haben Sie jedenfalls schon mehrmals gehört: Im 23. Jahrhundert sind die Enkel von Schumacher nicht nur auf schnelles Fahren aus. Die Piloten wollen ihre Konkurrenten auch aus den Schaltensitzen schießen. Wer alle Strecken erfolgreich absolviert, egal mit welchen Mitteln, dem winkt ein Ehren-Kampf mit dem Meister aller Klassen.

Wie bei anderen Rennspielen zeigt Battle Race die Umgebung aus dem Cockpit des Fahrzeuges. Anders als sonst kann das Gefährt aber auch Auf- und Absteigen und schwebt deswegen über dem Fußboden. Die Gegner des Rennens tauchen also nicht nur links und rechts des Spielers auf, sondern auch über und unter ihm. Entsprechend verwinkelt sind die Flugröhren angelegt. Mal geht es in rasanter Fahrt bergab, im nächsten Moment knickt das Rohr scharf nach rechts ab. Zum Glück gibt es entsprechende Warnhinweise an der Tunneldecke, die frühzeitig auf Gefahrenzonen aufmerksam machen. Die offensichtliche Strecke ist auch nicht immer die kürzeste. So gibt es im Röhrensystem auch Abzweigungen, die vom Spieler erforscht werden wollen.


Insgesamt gibt es vier Welten mit jeweils sechs Strecken, sowie einer Qualifikations-Runde.

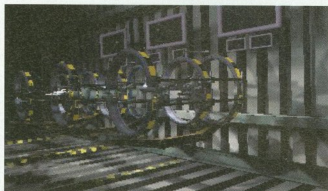
Im Spiel stehen dem Piloten 30 verschiedene Schiffe zur Verfügung, die sich in ihrem Flugverhalten unterscheiden: Vom Traktor bis zum schnittigen Weltraum-Jäger ist alles drin. Außerdem kann der Spieler die Fahrzeuge mit Waffen, Raketen, Schilden und Antrieben aufrüsten. Nicht jeder Zusatz paßt dabei auf jedes Gefährt. Die Wahl des richtigen Schiffes will da wohl überlegt sein. Außerdem sind die spritzigen Schlitten eben schön schnell, aber nicht sehr haltbar. Pfiffige Piloten gleichen das durch höhere Fahrkünste aus.

Weiterhin gibt es noch das Problem mit dem Geld; die Zusätze kosten nämlich Knete, die der Spieler in den Rennen gewinnt. Je schneller er ist, und je weiter vorne er einen Platz in der Rangliste ergattert, desto höher fällt das Startgeld aus. Und damit kann er sich dann wiederum dickere Waffen, leistungsfähigere Schilde und ähnliches leisten.

Die Strecken sind in vier Ligen aufgeteilt, die jeweils auf einem separaten Planeten stattfinden. Der Spieler beginnt auf einem Feuer-Planeten, weiter geht es in eine Eiswüste, eine Stadt und auf einen Felsen-Planeten, wo unter anderem Säure-Seen warten. Auf jedem Planeten muß der Spieler eine Qualifikations-Strecke absolvieren. Danach erwarten ihn sechs Kurse. Hat er auch diese überlebt, winkt nochmals ein Wettrennen zwischen dem ersten und zweiten Sieger des Planeten. Wer alle vier Welten gewonnen hat, kommt es schließlich zum Endkampf mit dem Rennmeister.

Auch an mehrere Spieler wurde gedacht: Battle Race wird im Netzwerk bis zu sechs Piloten unterstützen, denen dann auch speziell angepaßte Strecken zur Verfügung stehen. Soft Enterprises überlegt im Moment noch, eine Mehrspieler-Rangliste einzuführen.

Das Spiel wird VGA- und SVGA-Grafikkarten unterstützen und darüber auch gleich noch die neueste Generation ansprechen: die 3D-Boards. Vom Start weg ist das Spiel für Karten mit dem »Virge«-Chip von S3 (zum Beispiel »Victory 3D« von Elsa) sowie dem »3D Blaster« von Creative Labs geeignet. Für flotte Musik werden speziell aufgenommene CD-Audio-Tracks sorgen. **(hf)**

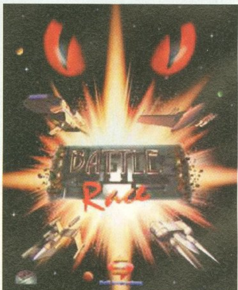

Wie es sich für ein modernes Spiel gehört, gibt es auch hier jede Menge Render-Grafiken.



Wer in dem Kurven-Gewirr nicht aufpaßt, den schlägt es schnell mal an die Wand.

AUF DER CD-ROM

... dieser PC Player plus finden Sie von »Battle Race« eine spielbare Demo in \DEMOS\BATTLE.



Ab Ende April soll Battle Race im Handel sein.

FACTS ZU BATTLE RACE

- **Hersteller:** Soft Enterprises
- **Genre:** Futuristisches Rennspiel
- **Termin:** Mai '96
- **Besonderheiten:** Unterstützung für 3D-Grafikkarten (»S3 Virge«, »3D Blaster«).

Aktuell

Dungeon Keeper™



Das Böse wird siegen.
Teuflisch gut auf PC CD.

BULLFROG



http://www.ea.com/bullfrog.html

Harte Zeiten für Spieler

Nach einer wahren Explosion der Besucherzahlen in den letzten Jahren sollte die größte Computermesse der Welt wieder ernsthaften Geschäften gewidmet werden. Spiele und die dafür nötige Hardware waren dennoch stark vertreten.

Hannover ist das Chicago Deutschlands. Zwar ist der Maschsee anders als der Lake Michigan nur 4,5 Kilometer lang, dafür aber immerhin 250 Zentimeter tief. Was den rund ums Jahr wehenden eisigen Wind betrifft, stehen sich die beiden Städte jedoch in nichts nach. Dieses ganz und gar nicht laue Lüftchen ärgert besonders die alljährlich Mitte März nach Hannover eilenden Manager der Computerindustrie, die sich dann in ihren dünnen Armani-Anzügchen und noch dünneren Seidenhemden (man ist ja auch nachts aktiv) von Halle zu Halle frieren – es ist CeBIT.

Damit man auch unter sich bleibt, wurde in diesem Jahr der Eintrittspreis drastisch auf 50 Mark pro Einzelkarte erhöht, Personen unter 15 Jahre sollten überhaupt keinen Zugang zum Messegelände haben – zumindest ein paar haben es dann aber doch geschafft.

Auch wenn die größte Computermesse der Welt in diesem Jahr strikt auf Business getrimmt wurde, war zumindest hinter vorgehaltener Hand allen klar, daß das zukünftige Wachstum der Branche nicht mehr vom Büro-PC vorangetrieben wird. Am offensten gab sich Sony-Chef Josef Brauner: »Wer nur Fernseher oder HiFi-Line-ups in die Waagschale werfen kann, wird es sehr schwer haben, nach dem Jahr 2000 im Geschäft zu bleiben.« Der Unterhaltungselektronik-Riese will also ins PC-Geschäft einsteigen. Daß mit den neuen Home-PCs unweigerlich auch gespielt wird, wollte man auf der CeBIT aber bei einigen Herstellern nicht so recht wahrhaben. Wurde bei ATI meist von »Consumer Applikationen« gesprochen, zeigte sich in den Multimedia-Hallen 8 und 9 ein klares Bild: Allerorten wurde auf den neuen 3D-Grafikkarten (siehe Seite 130) gespielt, was der Joystick hergab. A propos Joystick: Logi stellte mit dem Wingman Warrior eine Weiterentwicklung des Flugsimulations-Sticks Wingman Extreme vor, die dank eines Endlos-Drehreglers vor allem bei 3D-Actionspielen aus der Ich-Perspektive wie »Duke Nukem 3D« Vorteile verspricht. Erste Probespiele verliefen gewöhnungsbedürftig, aber vielversprechend. Ob sich der digitale Stick auch mit herkömmlicher Software verträgt, bleibt in einem ausführlichen Test zu klären. Auf den darf man auch bei Pioneers neuem CD-Laufwerk gespannt sein, das nach den ersten zehn Minuten einer CD in den Außenbereichen bis zur zehnfachen Drehzahl beschleunigt – zumal das Gehäusemuster nur unter Glas, nicht aber im PC zu besichtigen war. Ebenfalls nur Prototypen waren von den neuen Super-CDs unter dem Namen DVD (Digital Video Disc) zu sehen – immerhin schon lauffähig und auch in Designs als Einbaulaufwerke für den PC. Mit einer breiten Markteinführung wird nicht mehr in diesem Jahr gerechnet, so daß weiterhin CD-Laufwerke zwischen vierfacher und achtfacher Rotationsgeschwindigkeit gegenüber einer Audio-CD aktuell sind. Toshiba und Sony springen jetzt auf den 8X-Zug auf.



In diesen PCs tickt Intels neuer P55C - mit Demos von Cryo und Ocean.



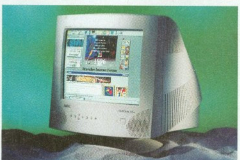
Logis Wingman Warrior präsentiert sich als Spezialentwicklung für 3D-Actionspiele.

Daß die Zukunft des PC-Geschäfts »Multimedia« heißt, hat offenbar auch Prozessorprimus Intel begriffen. Hinter verschlossenen Türen wurde eine erweiterte Version des Pentium-Prozessors gezeigt. Der erst 1997 erhältliche P55C verfügt nicht nur über doppelt so viel internen Cache, sondern wurde auch um über 50 neue Befehle erweitert, die vor allem die flüssige Verarbeitung von Grafik und Sound direkt im Prozessor ermöglichen. Dieses MMX (Multimedia Extensions) getaufte Konzept soll in alle zukünftigen Intel-CPUs Einzug halten. Der P55C positioniert sich damit zwischen bisherigen Pentiums und dem Pentium Pro, der bis zum vollständigen Umstieg auf 32-Bit-Software für den Massenmarkt uninteressant bleibt. Bis dahin wird der Pentium noch in diesem Jahr mit bis zu 200 MHz Taktfrequenz angeboten, was aber sicher noch nicht das Ende der Fahnenstange ist. Man munkelt von 266 MHz als vorläufiges Endziel der Pentium-Entwicklung. Daß all diese neuen Chips sich natürlich hervorragend zum Spielen eignen, war 1996 für Intel ausnahmsweise kein Thema: Wurde die Leistungsfähigkeit eines Pentium-Prozessors im Vorjahr noch am Intel-Stand mit zahlreichen Spielen demonstriert, so war die garstige Unterhaltungssoftware diesmal ganz von den Demonstrationsrechnern des Chipgiganten verbannt.

Hauptkonkurrent Cyrix rühmte sich einstweilen mit dem derzeit schnellsten Chip für x86-Code (lies: Intel-Programme). Der 6x86 mit nur 133 MHz hatte sich in den Tests verschiedener europäischer Zeitschriften als schneller erwiesen als ein 166-MHz-Pentium. Um diesen Vorsprung auch gleich beim Kauf für den Kunden spürbar zu machen, will Cyrix den Chip auch in Zukunft immer zumindest einen Dollar teurer anbieten als das konkurrierende Intel-Produkt. Es war eben schon immer etwas exklusiver, den schnellsten PC zu besitzen. War Cyrix bisher auch als Hersteller von Upgrade-Prozessoren für die vorangegangene PC-Generation bekannt, so scheint man dieses Feld jetzt kampflos der Konkurrenz zu überlassen: AMDs 5x86 und der Pentium ODP von Intel bleiben beide als Versionen für 486-



Adlib ist wieder da: Die ASB 4D Wave IDE soll trotz umfangreicher Funktionen nur 300 Mark kosten.



NECs M500 arbeitet mit einer neuartigen Bildröhre namens ChromaClear.

Sockel die Mittel der Wahl, um die Anschaffung eines neuen Komplettrechners hinauszuschieben.

Während der Wettlauf um den schnellsten PC-Prozessor auf der CeBIT endgültig gestartet wurde, gab es bei einem der früher innovativsten Bereiche wenig neues: Soundkarten lassen sich nur noch über den Preis oder exotische Features verkaufen. Echtes Plug&Play bieten mittlerweile alle Player im deutschen Markt (Aztech, Creative Labs, Terratec), folglich ist die Nachricht der CeBIT für diesen Bereich kein Produkt, sondern eine Firma. Adlib kehrt zurück! Die dem Konkurs gerade noch entgangenen Pioniere des Soundkartengeschäfts stellten eine neue Produktpalette vor, aus der vor allem die mit Funktionen wie Surround-Sound, Erweiterungsmöglichkeit um Modem und Sample-RAM geradezu vollgestopfte Karte ASB 4D Wave IDE hervorsticht. Um 300 Mark soll das Kärtchen mitsamt einem dicken Softwarepaket kosten.

Eher Evolution als Revolution zeigte sich auch im Monitorgeschäft. Die einzige echte Innovation präsentierte NEC mit einem neuen Bildröhrenkonzept namens ChromaClear. Die neue Technik verbindet die Vorteile der bisher konkurrierenden Lochmasken (hergestellt unter anderem von Philips und Mitsubishi) sowie der Schlitzmaske, die sich in den Trinitron-Röhren von Sony findet. Das Ergebnis ist eine deutlich höhere Leuchtkraft der Röhre, die NEC in Monitore mit Lautsprechern



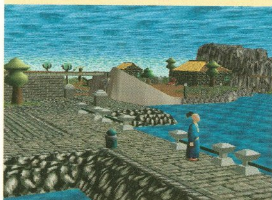
Noch unter Glas: Pioneers neues 10x-Laufwerk für herkömmliche CD-ROMs.

und Mikrofonen gepackt hat. Die 15-Zoll-Version namens M500 soll einen Straßenpreis unter 1000 Mark erreichen, der 17-Zoller um 1500 Mark kosten.

Daß Monitore nicht mehr einen halben Meter Schreibtisch in der Tiefe belegen, bleibt vorerst ein Wunschtraum. Zwar zeigte Sharp das mit 21 Zoll bisher größte Flachdisplay in TFT-Technik bei einer Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten, doch akzeptable Preise werden diese Bildschirme erst nach der Jahrtausendwende erreichen. Ein weiteres Stückchen High-Tech wollen wir den PC-Player-Lesern an dieser Stelle auch nicht vorenthalten, auch wenn es nun rein gar nichts mit Spielen zu tun hat. Bei HP und Nokia wuchs auf dieser CeBIT zusammmen, was ohnehin jeder High-Tech-Manager mit sich herumschleppt: Der Nokia 9000, auch bekannt als OmniGo von HP, ist Taschencomputer und Handy in einem. Damit lassen sich nun auch auf dem Weg zur Arbeit E-Mails aus CompuServe empfangen, Termine planen und Faxe versenden.

Doch auch für den Privatanwender gab es – trotz der neuen Ausrichtung der CeBIT – interessante Produkte zu sehen, von denen hier zwei stellvertretend genannt seien. Von OKI kommt ein Ganzseitendrucker (LED-Prinzip, Laserqualität), der um 600 Mark kosten soll und mit einem schnellen PC bis zu vier Seiten pro Minute auswirft. Der kleine Haken des Okipage 4w: Als GDI-Printer arbeitet der Drucker nur unter Windows und ist dabei auf den Speicher und die Prozessorleistung des PC angewiesen. Auf der Softwareseite stach das Bundle der Firma CompuTime hervor: Für 500 Mark sind mit OfficeCom plus ein Modem mit 28800 Bit/s nebst dem vollständigen Office-Paket von Star und etlichen Zusatzprogrammen wie Laplink geboten. Einsteigerfreundlich wurde das Ganze unter einer eigenen Benutzeroberfläche verpackt, die einer Büroumgebung ähnelt.

Mehr an ein Büro für professionelles Arbeiten denn an den gewohnten Rummelplatz erinnerte auch die CeBIT 96. Das Konzept der Business-Messe scheint aufgegangen: Die Besucherzahl sank mit rund 600 000 gegenüber dem Vorjahr um 155 000 Informationshungrige. Wenn allerdings nur diese 155 000 Menschen zur CeBIT Home im August pilgern, dürfte die Show für den Endanwender bedeutend kleiner ausfallen. **(nie)**


Adeline arbeitet fleißig an »Little Big Adventure 2«. Hier ein erster Screenshot zu dem generalüberholten 3D-Adventure, mehr Details folgen in der nächsten Ausgabe.


Mutige Space Marines gegen bildschirmfüllende Alptraummonster: Ein ausführliches Preview von »Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels« präsentieren wir Ihnen in der kommenden PC Player.


Telstars »Speedrage« erlaubt es Fans von Fun-Autorennen ab Mai, mit ihrem Buggy entweder brav Erster zu werden, oder gezielt die Konkurrenten auszuschalten.


Auf den Spuren König Arthurs wandelt Psygnosis' »Chronicles of the Sword« von Ende April an. Handelsübliche Adventure-Elemente in 100 Schauplätzen sollen mit Echtzeitkämpfen kombiniert sein.


In »Lands of Lore 2« bewegen Sie sich frei in einer außergewöhnlich schönen 3D-Umgebung.

Land der Legenden

Die für Weihnachten geplante Fortsetzung vom Westwood-Rollenspiel »Lands of Lore« wird in Deutschland »Götterdämmerung« heißen. Der Spieler übernimmt Luther, den Sohn der bösen Hexe Scotia aus Teil 1. Da sich der Knabe ständig in ein Monster verwandelt, begibt er sich auf die Suche nach einem Gegenmittel. Der Spieler bewegt sich frei inmitten einer in Echtzeit berechneten 3D-Welt, bei einer Auflösung von 640 mal 400 Pixeln.

Virgin Deutschland will bei der Synchronisation viel Aufwand betreiben. Sie haben als Leser von PC Player Gelegenheit, eine der Nebenrollen zu übernehmen! In einem dreiteiligen Wettbewerb wird nach einem Lösungssatz gesucht. Dieser Satz muß dann auf eine Musikkassette gesprochen und an Virgin geschickt werden, das beste Talent nimmt aktiv an den Sprachaufnahmen teil. Die erste Frage: **Womit schaffte es Scotia in Lands of Lore 1, ihre Gestalt zu verwandeln?** Warten Sie bitte die nächsten beiden Fragen ab!

Hollywood-Fieber

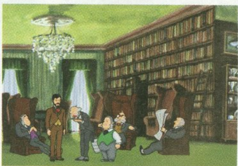
Wer nach dem Ansehen der Oskar-Verleihung Gefallen am Film-Business gefunden hat, wird sich über »Der Produzent« freuen. Games 4 Europe wollen bis Mai eine mit viel Fotomaterial angereicherte Wirtschaftssimulation fertigstellen, die vom Engagieren der Schauspieler bis hin zu Talkshows alles Genretypische enthält. Über 120 Regisseure und Schauspieler sollen enthalten, bis zu 6000 verschiedene Filmkonzepte (durch Kombinationen) möglich sein. Die CD-ROM-Version wird laut Herstellerangabe mit Geräuschcollagen und Sprachausgabe aufgewertet.


Fast wie bei den »Multimedia Leserbriefen«: Blue-Screen-Technik beim »Produzent«.

Rutschfest

Anders als bei unserem Testmuster liegen dem »T2«-Lenkrad von Thrustmaster nun doch Gummifüße bei, die unter die Pedalkonsole geklebt werden. Damit entfällt unser größter Kritikpunkt an dem Produkt.

Viktorianisches Abenteuer


»Gene Machine«: Flüssige Animationen im Comic-Stil.

Als »großes britisches Adventure« bezeichnet Newcomer Vic Tokai sein »Gene Machine«. Vor handgemalten, eingescannten Bildern im viktorianischen Ambiente agieren gezeichnete Figuren im Frack. Die Herren Gentlemen suchen den bösen Doktor Dinsey, der mit seiner Gen-Maschine schreckliche Kreaturen auf die Welt loslassen will. Die Handlung soll durch über 100 verschiedene Örtlichkeiten mit hohem Puzzledurchsatz gehen. Das alles andere als bierernste Spiel parodiert die Romane von Jules Verne und den Vorzeigedetektiv Sherlock Holmes. Bei einer Vorführung konnten wir uns von der gelungenen (englischen) Sprachausgabe überzeugen, die deutsche Version soll genauso gut werden und gleichzeitig erscheinen. Als Veröffentlichungstermin ist Anfang Juni geplant. (la)

Vorsprung in s/w: Der BJC-210 druckt gestochen scharf mit einer Auflösung von 720 x 360 dpi (Smoothing). Und zwar so schnell, wie es der professionelle Einsatz verlangt.

Top-Qualität beim Drucken heißt auch: Top-Look ohne Streifen. Dafür sorgt beim BJC-210 ein spezieller Feinmodus.

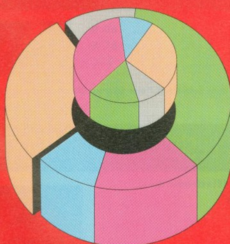
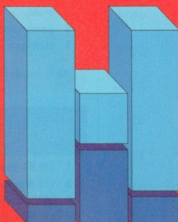
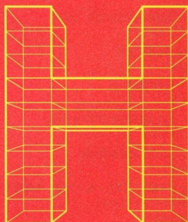
Ahh!

Diese Zahl spricht für sich: Der BJC-210 kommt mit 3 Jahren Garantie ins Haus. Schließlich ist er ein echter Canon.

Das A und O bei s/w und Farbe: der neue Canon BJC-210. Der HomePrinter für jeden und alles.

Mehr Komfort, mehr Effizienz: Mit dem neuen Windows®-Treiber steuern Sie den BJC-210 bequem mit der Maus.

Für jeden Einsatz optimal gerüstet: Die ungewöhnlich große Druckmedienauswahl des BJC-210 ermöglicht ein breites Einsatzspektrum.


Kompetent in Color: Der optionale Farbdruckkopf BC-05 mit 360 x 360 dpi Auflösung und 16,7 Mio. Farbnuancen unter Windows® sorgt für brillante Optik.



Canon Inc.

509,– DM unverb. Preisempfehlung der Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld. Infos und Musterausdrucke unter (0 21 51) 34 95 66.

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

LESER-TOP 25



PC PLAYER-WERTUNG

Platz	Titel	Wertung
1	(1) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
2	(2) WARCRAFT –TIDES OF DARKNESS Blizzard	87 %
3	(4) FIFA SOCCER '96 ElectronicArts	88 %
4	(11) THE DIG LucasArts	86 %
5	(8) REBEL ASSAULT 2 – THE HIDDEN EMPIRE LucasArts	82 %
6	(7) THE NEED FOR SPEED Electronic Arts	84 %
7	(18) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
8	(3) NHL HOCKEY '96 Electronic Arts	92 %
9	(9) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
10	(-) TIE FIGHTER LucasArts	85 %
11	(-) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
12	(5) WORMS Team 17/Ocean	69 %
13	(-) ASCENDANCY Logic Factory	77 %
14	(17) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
NEU 15	DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE) 3D Realms	86 %
16	(12) DESCENT Interplay	90 %
17	(-) EUROFIGHTER 2000 D.I.D./Ocean	90 %
18	(21) BLEIFUSS Virgin	82 %
19	(-) CAESAR 2 Sierra	76 %
20	(-) TRANSPORT TYCOON Microprose	82 %
21	(13) COLONIZATION Microprose	88 %
22	(6) STAR TREK: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
NEU 23	ALBION Blue Byte	75 %
NEU 24	DESTRUCTION DERBY Psygnosis	79 %
25	(24) MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	90 %

* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

Verkaufscharts CD-ROM



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Wing Commander 4	Origin
2	(3)	Command & Conquer	Westwood / Virgin
3	(1)	Warcraft 2	Blizzard
4	(NEU)	World of Combat	Compilation
5	(2)	Hugo 2	ITE
6	(4)	Caesar 2	Impressions/Sierra
7	(NEU)	Gabriel Knight 2	Sierra
8	(NEU)	NBA Live 96	Electronic Arts
9	(14)	Grand Prix Manager	Microprose
10	(NEU)	Teamchef	Microprose
11	(7)	Rebel Assault 2	LucasArts
12	(8)	The Need for Speed	Electronic Arts
13	(13)	Monopoly	Westwood/Virgin
14	(9)	Bleifuss	Virgin
15	(6)	Eurofighter 2000	DID/Ocean
16	(15)	Indy Car Racing 2	Papyrus / Virgin
17	(5)	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
18	(NEU)	Manic Karts	Virgin
19	(10)	Police Quest SWAT	Sierra
20	(11)	Megapack 4	Compilation

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: März 1996.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

Platz	Vormonat	Titel
1	(1)	Windows 95
2	(2)	Windows 3.11
3	(3)	Norton Commander 5.0
4	(4)	Microsoft Word 6.0
5	(5)	Corel Draw 5.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

Wie gefallen Ihnen die Multimedia-Leserbriefe?

Platz	Antwort	Anteil
1	mehr	60 %
2	genau richtig	31 %
3	weniger	9 %



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

Die derzeit besten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(2)	EA Sports (Electronic Arts)
2	(1)	Westwood
3	(3)	LucasArts
4	(5)	Blizzard
5	(-)	Origin



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

ENDLICH ONLINE!

PC Player goes to the 'net: Aktuelle Infos über den PC-Spielemarkt sind ab 17. April im Internet abrufbar – ein neuer Service für unsere Leser.

Nicht schlecht, was Anfang Januar eine Umfrage unter repräsentativ ausgesuchten PC Player-Lesern ergab: Schon über 30 Prozent von Ihnen haben einen Internet-Anschluß. Höchste Zeit für PC Player also, das Heft nicht nur durch ein monatliches CD-ROM, sondern auch durch eine Web-Seite auf dem Internet zu ergänzen.

Ab dem 17. April (und keinen Tag früher) sollten Sie »www.pcplayer.de« am besten gleich als Homepage für Ihren Internet-Browser definieren. Unter dieser Webseite werden Sie unter anderem folgendes finden:

- Aktuelle Spielenews, mit täglichem Update
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Verantwortlich für die Web-Seite ist das neueste Mitglied des PC-Player Teams. Alex Folkers hat am 1. März einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und hämmert seit dem an optisch ansprechenden, informativen HTML-Seiten herum. Mehr über unsere Web-Force erfahren Sie nächsten Monat oder direkt auf den Seiten.

Fragen und Antworten zu den Web-Seiten

Was brauche ich, um diese Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seite zu betrachten, sollten Sie einen »Browser« benutzen, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und der »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Broswer verwenden (Qmosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die offizielle Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist

http://www.pcplayer.de/

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

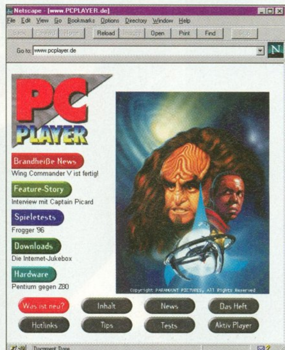
Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, das sich gerade in den ersten Tagen sehr viele Leser gleichzeitig auf unser Angebot einwählen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben. Bitte probieren Sie es dann zu einem anderen Zeitpunkt.

Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb von Deutschland gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Falle ist unser Server machtlos: Zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Gerade in der Zeit ab 21 Uhr sind auch die diversen Online-Dienste sehr langsam, weil durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.



Ab 17. April ist PC Player auch im World Wide Web zu erreichen. Die Texte auf dieser Seite sind natürlich noch nicht »echt«.

Und wo kann ich mit den Redakteuren diskutieren?

Kurz nach dem Web-Server wird unser Team auch im Online-Dienst CompuServe ein interaktives Forum anbieten. Dort sind monatliche Live-Diskussionen mit den Redakteuren sowie andere Gesprächsmöglichkeiten vorgesehen. Mehr Infos zu diesem Thema finden Sie in der nächsten PC Player, oder auf »www.pcplayer.de«.

Wie komme ich in CompuServe?

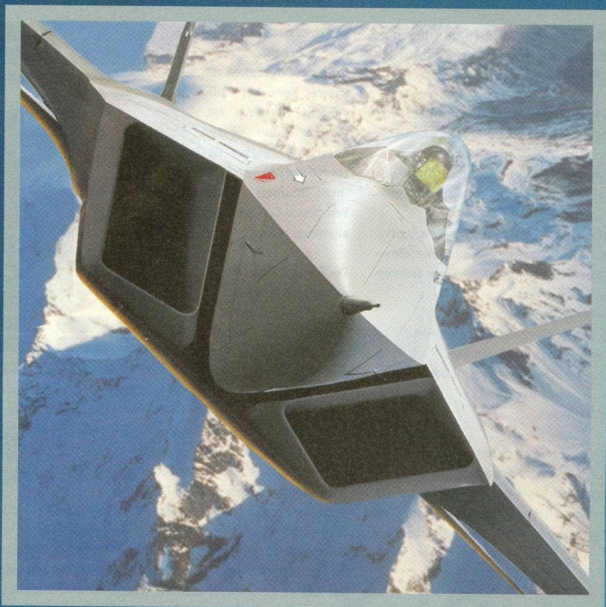
Auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus befindet sich die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. **(bs)**

PC PLAYER PER E-MAIL

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

Fragen zum Online-Angebot:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Leserbriefe an PC Player:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zur CD-ROM der PCP plus:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen an den Techniktreff:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zum neuen Wertungssystem:
wertung@pcplayer.mhs.compuserve.com
Tips und Tricks Einsendungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Meldungen für den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

DIE F-22 AUS DER SICHT EINES GEGNERISCHEN FLUGZEUGS



DAS KNOW-HOW VON JANE'S DEFENCE INFORMATION BRINGT JETZT SIEBEN DER TECHNISCH HOCHENTWICKELTSTEN UND GEFÄHRLICHSTEN KAMPFFLUGZEUGE AUF IHREN MONITOR.



- Modem- und Netzwerkspiel
- Brandneue Kampagnen mit 80 Missionen, die mit dem Know-how von Jane's Information Group entwickelt worden sind



- Fortschrittliche 3D-Grafiken und Spezialeffekte sowie ein vollkommen neues, komplett mit Texturen versehenes Gelände
- Zahlreiche Abstufungen von Beschädigungen für alle Flugzeuge



- Jane's Multimedia-Nachschlagewerk All the Worlds
- Entwerfen Sie Ihre eigenen Einzel- oder Mehrspieler-Missionen



- Neue Gegner, inklusive der Modelle Eurofighter & Mirage 2000
- Unglaublich klarer, digitalisierter Sound – von Explosionen bis hin zu Radiogeräuschen



Rafale C



X-31 EFM



ASTOVL



X-29 FSW



F-117A Nighthawk



B-2A Spirit



F-22

So bewertet PC Player

TESTBERICHTE IM DETAIL

Mit einer Kombination aus objektiven Wertungen und persönlichen Meinungen präsentiert PC Player Ihnen alle Fakten, um selbst zu entscheiden: Soll ich mir dieses Spiel kaufen?

Die Binsenweisheit »Über Geschmack kann man streiten« trifft auch bei Computerspielen voll ins Schwarze. Zwar lassen sich gute und schlechte Spiele noch irgendwie voneinander trennen, aber dann kommt der Punkt, an dem der Streit ausbricht: Ist »Rebel Assault« besser als »TIE Fighter«? Das ist so ähnlich wie das Vergleichen von Äpfeln und Birnen – je nach Geschmack hat hier jeder seine individuelle Meinung; es gibt keinen obersten Richter, der für alle verbindlich sagen kann: Dieses Spiel ist das beste, basta.

Das Wertungssystem von PC Player berücksichtigt die Geschmacksfrage, in dem es seine Wertungen in zwei einzelne Komponenten zerlegt. In sechs Kategorien vergeben wir Noten von »sehr gut« bis »mangelhaft«. Zusätzlich geben unsere sechs Spieletester ihre Meinung in Form einer »Sterne«-Wertung ab: Was gefällt, kriegt bis zu fünf Sterne; was überhaupt nicht ankommt, muß sich schon mal mit einem Stern zufrieden geben. Auf dieser Doppelseite sehen Sie, wie diese Wertungen im Test grafisch dargestellt werden. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren persönlichen Geschmack in unserem System widergespiegelt finden. **(bs)**

Der Gold und Platin Kasten





GOLD UND PLATIN LIEB ICH SEHR...
Für besonders gute Spiele gibt es in PC Player ab sofort auch Auszeichnungen. Der »Goldplayer« wird allen herausragenden Spielen vergeben. Absolute Klassiker, von denen man in mehreren Jahren noch reden wird, erhalten den besonderes seltenen »Platin Player«.

STARKILLER STRIKES BACK

Hersteller: Boykotronics | Hardware: ●②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 95 | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, Modem), bis Acht (Netzwerk)

Präsentation: ⊕⊕	Spieltiefe: ⊕	Multiplayer: ○
Ausstattung: ⊖	Komfort: ⊖	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★	HEINRICH: ★★	FLORIAN: ★★★
JÖRG: ★★★	MONIKA: ★★★★	HENRIK: ★★★★★

DIE WERTUNGEN

Sechs Kategorien werden von PC Player mit einer Bewertung versehen. Unser Wertungsraster reicht dabei von ⊖⊖ (mangelhaft) über ⊖ (ungenügend), ○ (durchschnittlich), ⊕ (gut) und ⊕⊕ (Spitzenklasse). Beachten Sie, daß ein »durchschnittlich« nicht für »schlecht« steht – erst ab einem ⊖ hat das Spiel echte Mängel im jeweiligen Bereich.

Präsentation
Unter der Präsentation verstehen wir die komplette Wirkung des Spiels auf dem Monitor und über die Lautsprecher. Grafik und Musik, aber auch Videoclips, Sprachausgabe, Bildschirmtexte oder schauspielerische Leistung gehen in diese Wertung ein. Je besser die Präsentation, desto mehr wird der Spieler in die Atmosphäre einer Spielhandlung hineingezogen. Ist die Präsentation schlecht, kann das darunter liegende Spiel trotzdem Spaß machen – bestes Beispiel sind abstrakte Denkspiele wie »Tetris«.

Komfort
Der Komfort umfaßt insbesondere die Bedienung eines Spiels: Läßt es sich gut steuern? Sind Tastatur, Maus und Joystick intelligent mit Funktionen belegt? Ergeben die Menüs einen Sinn? Außerdem zählen hier Faktoren wie eine einfache Installation, ständiges Wechseln von CDs, lange Wartezeiten durch das Nachladen oder eine Spielstand-Speicher-Funktion. Wenn genretypische Eigenschaften fehlen, gibt es hier ein ⊖. Ärgert sich der Spieler nicht über die Bedienung, da sie besonders logisch von der Hand geht, geht es in den ⊕-Bereich.

Spieltiefe
Was die Spieltiefe genau ausdrückt, ist von Genre zu Genre unterschiedlich. Damit ist in vielen Fällen die Komplexität eines Produkts gemeint. In einem Sportspiel ist die Tiefe beispielsweise von der Intelligenz des Computergegners abhängig. In einem Adventure sind es hingegen die Puzzles, welche diesen Faktor ausmachen. Strategiespiele sind hier sowohl vom Computergegner, wie auch dem Design der einzelnen Levels abhängig. Im Bereich der Simulation spielt hier der Realismus eine große Rolle – stark vereinfachten Modellen mangelt es an Tiefe.

Ausstattung
Was ist alles im Spiel drin? Dabei handelt es sich sowohl um Punkte im Programm selbst, wie auch in Einzelfällen um Material in der Packung, sei es ein besonders gutes oder schlechtes Handbuch oder andere sinnvolle Beilagen. Für das Programm sind solche Dinge entscheidend wie ein beigelegter Editor, eine Online-Funktion, ein Hilfsmenü oder einfach die Zahl der Level. Auch hier gilt: Wenn Dinge fehlen, die in diesem Genre üblich sind, rutscht die Wertung in den ⊖-Bereich. Ein ⊕ gibt es erst, wenn Funktionen enthalten sind, die man normalerweise nicht erwartet.

Multiplayer
Immer mehr Programme lassen sich nicht nur alleine gegen den PC spielen, sondern bieten auch die Möglichkeit, mit zwei oder mehr Spielern aufeinander loszugehen. Die Multiplayer-Wertung wird nur

DIE HARDWARE-VORAUSSETZUNGEN

Bevor Sie sich ein Spiel kaufen, wollen Sie wissen: Mit was für einem PC läuft dieses Programm eigentlich? Ist die Spielgeschwindigkeit auf meinem PC akzeptabel?
Da wirklich jeder PC anders ist und Unterschiede bis zu 100 Prozent bei eigentlich gleichen Rechnern möglich sind, haben wir die PCs in »Klassen« eingeteilt. Unsere Klassen lauten:

Klasse ①: 486 DX/33 Prozessor, Single Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
Klasse ②: 486 DX2/66 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
Klasse ③: 486 DX4/100 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
Klasse ④: Pentium/90 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
Klasse ⑤: Pentium/120 Prozessor, Quadra Speed CD-ROM, 16 MByte RAM

Die Klassen werden durch die fünf Zahlen in Kreisen angezeigt.
Ist der Kreis schwarz, bedeutet das:
»Auf diesem PC ist das Spiel nicht spielbar«.
Ist der Kreis grau, bedeutet das:
»Auf diesem PC ist das Spiel eingeschränkt spielbar«.
Ist der Kreis weiß, bedeutet das:
»Auf diesem PC ist das Spiel komplett spielbar«.
Bitte beachten Sie, daß es sich dabei nicht um absolute Werte handelt. Wenn Sie einen »getunten« PC mit DX4/100 Prozessor und sehr schneller Grafikkarte haben, kann dieser durchaus in die Klasse ④ fallen. Ein kleiner Pentium mit 16 MByte RAM kann stark genug für Klasse ⑤ sein. Umgekehrt ist ein 486DX/2, der weder VESA Local Bus noch PCI, sondern nur eine veraltete ISA-Grafikkarte hat, der Klasse ① zuzuordnen.

vergeben, wenn das Programm mehrere menschliche Spieler zuläßt, ansonsten steht hier »nicht v.« für »nicht vorhanden«. Ist die Funktion nur halbherzig implementiert, so daß Multiplayer keinen rechten Spaß macht, fällt die Wertung ab. Gibt es im Multiplayer-Modus hingegen interessante Spielvarianten, kommen dabei Pluspunkte heraus. Auch die Zahl der Spieler und die Geschwindigkeit und Einfachheit des Modus spielen eine Rolle.

Übersetzung

Viele Spiele werden aus den USA nicht einfach importiert, sondern speziell für den deutschen Markt übersetzt. Ist das Programm von vornherein in deutscher Sprache geschrieben, entfällt die Wertung. Programme ohne Übersetzung erhalten ein »nicht v.«; ist die Übersetzung noch nicht fertig, steht hier ein »geplant«. Solche Spiele werden in PC Player nochmals kurz getestet, wenn die deutsche Version erschienen ist, um für diesen Punkt die Wertung festzulegen. Ist die deutsche Version gut spielbar, erscheint hier ein ◯. Hat sie deutliche Mängel, gibt es ⊖. Das ⊖⊖ steht für Programme, die in der Übersetzung nicht spielbar sind. ⊕ und ⊕⊕ verbleiben für besonders gute Übersetzungen, die dem Original entsprechen oder es gar übertreffen.

PC PLAYER PERSONALITY

Hier haben die Spielekritiker von PC Player das Wort: Ungeschönt und rein persönlich. Jeder der sechs Tester darf eine Wertung von einem bis zu fünf Sternen abgeben. Fünf Sterne stehen dabei für »Kann ohne dieses Spiel nicht mehr leben«, vier Sterne für »Muß in meine Sammlung« bis zum einzelnen Stern der »Bleib mir damit bloß vom Leibe« ausdrückt. Wenn ein Tester sich ein Spiel gar nicht ansehen konnte, steht hier ein Strich. Das bedeutet »Nicht getestet« und nicht etwa »Gar kein Stern«.
Da die Spieler hier nur ihrem persönlichen Geschmack verpflichtet sind, kann es natürlich sehr unterschiedliche Meinungen geben. Der Strategiespiel-Liebhaber mag einem komplexen, aber trockenen Hexfeld-Spiel seine fünf Sterne geben, der Sportspiele-Fan kann damit nun gar nichts anfangen und gibt nur einen. Wenn aber selbst ein Strategiehasser seine vier Sterne anpreist, dann ist das ein Signal für Sie: »Sehr gutes Programm, daß auch über das Genre hinaus wirkt«.
Unsere Tester charaktersieren sich selbst wie folgt:

Boris Schneider
Steht auf Adventures und Denkspiele; legt Wert auf Logik und gute Rätsel. Ist außerdem vernarrt in echte 3D-Actionspiele. Kann mit Sportspielen nur wenig anfangen. Aktueller Lieblingstitel: »Zork: Nemesis«.

Heinrich Lenhardt
Liebt Sportspiele und ist dort deswegen auch besonders kritisch; Adventures und Rollenspiele sind weitere bevorzugte Genres. Typische Handelssimulationen sind ihm ein Greul. Aktueller Lieblingstitel: »NHL Hockey 96«.

Jörg Langer
Strategiespiele sind seine Domäne: Vom Hexfeld-Brettspiel bis zu den neuen Echtzeit-Strategieprogrammen reicht sein Feld. Außerdem für Netzwerk-Action und Rollenspiele zu haben. Aktueller Lieblingstitel: »Civilization 2«.

Monika Stoschek
Sie löst gerne Adventures und ist die anerkannte Pinball-Queen. Auch andere Geschicklichkeitsspiele sowie Kampfsport machen sie an. Mit Strategiespielen kann sie wenig anfangen. Aktueller Lieblingstitel: »Descent 2«.

Florian Stangl
Egal ob es fliegt, fährt oder schwimmt: Er spielt jede Art von Simulation. Außerdem schätzt er die Genres Action, Strategie und Sportspiel. Adventures reizen ihn nur selten. Aktueller Lieblingstitel: »Formula One Grand Prix 2«.

Henrik Fisch
Steht auf technisch perfekte und mitreißende Spiele im Actiongenre. Außerdem Abstecher ins Rollenspiel- und Adventurelager. Wirtschaftssimulationen lassen ihn kalt. Aktueller Lieblingstitel: »Duke Nukem 3D«.

TECHNISCHE DATEN

Im oberen Drittel des Wertungskastens sehen Sie neben den Hardwareanforderungen auch den Hersteller des Programms. Darunter finden Sie die Angabe »Betriebssystem«. Dabei geben wir nur die Systeme an, für die ein eigenes EXE-File vorhanden ist. Ein Spiel mit einem reinen MS-DOS-EXE läuft normalerweise auch unter Windows 95; wenn im Kasten »Windows 95« steht, handelt es sich um eine speziell an dieses System angepaßte Version.
Unter dem Punkt »Sprache« lesen Sie entweder »Englisch« oder »Deutsch«. Wenn ein Spiel teilweise übersetzt wurde, aber mit Deutschkenntnissen spielbar ist, geben wir grundsätzlich »Deutsch« an. Ein Spiel mit deutscher Anleitung, für das Sie trotzdem Englischkenntnisse benötigen, erhält hier ein »Englisch«.
Die Zeile »Anzahl der Spieler« sagt Ihnen schließlich, wieviele Personen gleichzeitig mitmachen können. Dabei wird allerdings nicht darauf eingegangen, wieviele Spieler gleichzeitig mit einem einzigen Original antreten können. Wenn Sie mehrere Originale kaufen müssen, um dem Multiplayer-Modus zu aktivieren, ist dies im Testbericht selbst angegeben.

FRAGEN UND ANTWORTEN ZUM NEUEN TESTSYSTEM

Warum habt Ihr das Wertungssystem geändert?

Immer mehr Menschen kaufen sich einen PC, um damit zu spielen. Die Ansprüche sind dabei sehr unterschiedlich. Frau A möchte sich am Feierabend ein paar Stunden unterhalten lassen, Herr B hingegen steht auf knackige Flugsimulationen mit einem hundertseitigen Handbuch. Gleichzeitig ist auch das Spektrum der Spiele immer breiter geworden. Manche Programme enthalten absichtlich nur einfache und wenige Puzzles, weil es inzwischen eine Reihe von Spielekäufern gibt, denen dies gefällt.

Kurzum: Mit einer einzigen Zahl kann man einem Spiel heutzutage nicht mehr gerecht werden. Das 100er-System stammt aus dem Jahre 1985, als es im wesentlichen Actionspiele und Jump-and-Run-Programme gab. Damals war das System gut geeignet, weil sich die Spiele sehr ähnelten. In den Neunzigern hat sich die Situation gewandelt: Programme wie »Myst« und »7th Guest« sind Dauerbrenner in den Charts, obwohl die echten Spiele-Cracks sie für zu einfach halten.

PC Player möchte allen Lesern gerecht werden; deswegen haben wir unsere Wertung differenziert. Wer auf komplexe Programme steht, schaut zuerst nach der »Spieltiefe«. Legen Sie Wert auf Bombast-Grafik, tolle Videos und einen mitreißenden Soundtrack, ist die »Präsentation« entscheidend. Wer kein Englisch kann, wird als erstes auf die »Übersetzungs«-Wertung schauen. Für Teamspieler ist die »Multiplayer«-Note ausschlaggebend. Kurzum: Das System ist flexibel genug, um garantiert auch Ihren Geschmack zu treffen.

Ich will unbedingt meine 100er-Wertungen wiederhaben!

Wenn Sie nur eine grobe Einstufung in das Hunderter-Raster haben wollen, dann können Sie sich am »Platin Player« und am »Gold Player« orientieren. Ein Platin Player steht für ein Programm, das im 100er-System etwa 90 Punkte oder mehr bekommen hat. Für Programme, welche die 80er-Grenze überschritten hätten, gibt es den Gold Player.

Wenn Sie ohne die Zahl nicht mehr leben können, dann haben wir als Notlösung eine Formel für Sie: Streichen Sie aus der »PC Player Personality« den Tester, der Ihnen am wenigsten zusagt. Zählen Sie die übrigen fünf Wertungen zusammen. Das Ergebnis multiplizieren Sie mit vier. Heraus kommt eine Wertung von 20 bis 100. Ein Beispiel: Für das Spiel X geben die Tester 3, 4, 3, 2, 4 und 5 Sterne. Der dritte Tester gefällt Ihnen nicht, also werfen Sie seine 3 heraus. Die Summe der übrigen Wertungen ist 3+4+2+4+5=18. Das multiplizieren Sie mit vier: 72 Punkte.

Wieso sagt Ihr nicht mehr, mit welchen Soundkarten ein Spiel läuft?

Es drängen immer mehr Soundkarten auf den Markt, aber immer weniger Standards werden ordentlich unterstützt. So manches Spiel bietet in seinem Setup auch die Karte X an; trotzdem läuft das Spiel damit nicht fehlerfrei. Da wir unmöglich alle Soundkarten prüfen können, wurde diese Liste zu einer reinen Angabe der Packungstexte, die auch nicht immer stimmen. Um Verwirrung bei den Lesern zu vermeiden, die sich voll auf unsere Angaben verlassen, haben wir die Auflistung aufgegeben.

Welche Auflösungen unterstützt das Programm denn nun?

Unsere erst vor kurzem eingeführte Tabelle war schneller überholt, als erwartet: Manche Spiele unterstützen auch »krumme« Modi wie 360 mal 240 Bildpunkte. Wieder andere Programme laufen zwar mit 640 mal 480 Bildpunkten, haben aber trotzdem einen häßlichen Rand, weil es sich um Macintosh-Konvertierungen handelt (512 x 384 Bildpunkte), oder die Programmierer durch »Cinemascope« Speicher sparen wollten. Ganz verrückt wird es bei Windows-Programmen, die teilweise in beliebig großen Fenstern laufen.

Wieviel kostet denn das Spiel?

Immer mehr Hersteller geben keine empfohlenen Verkaufspreise für ihr Spiel an. Die Preise schwanken bei einzelnen Spielen schon mal von 60 bis 120 Mark, je nach Händler. Bisher haben wir uns auf die Preisempfehlung des Herstellers gestützt. Ohne diese Empfehlung müßten wir schätzen oder raten.

Warum habt Ihr keine separate Wertung für Grafik und Sound?

Im Zeitalter der Videoclips ist eine reine »Grafik«-Wertung absurd geworden, denn ein Video ist die Kombination aus Grafik und Sound – beides muß stimmen. Wir haben dies in dem Punkt »Präsentation« zusammengefaßt. Dadurch können jetzt auch Faktoren wie die schauspielerische Leistun der Darsteller in die Wertung einfließen.

Ginge es nicht wieder etwas genauer mit den Hardware-Eigenschaften?

Wenn PCs einigermaßen vergleichbar wären, würden wir wieder genauer Angaben über die Hardware machen können. Fakt ist aber, daß zwei PCs mit gleichen technischen Daten (beispielsweise Pentium 90, 8 MByte RAM, PCI-Grafikkarte) völlig unterschiedliche Leistungen erbringen. Das eine Gerät kann doppelt so schnell sein, wie das andere. Deswegen setzen wir auf das »Klassen«-System und arbeiten an einem kostenlosen Benchmark-Programm, welches Ihren PC durchmißt und Ihnen sagt, in welche Klasse er einzustufen ist. Damit lösen wir auch die Probleme mit neuen Prozessoren (Cyrix, AMD), die nicht mehr in das 486/Pentium-Raster fallen.

Das 100er-System war besser; ich werde Eure Zeitschrift nicht mehr kaufen!

Es wäre wirklich sehr schade, wenn Sie unser neues System einfach so verbannen. Wir haben drei Monate lang intensiv daran geknobelt, wie wir die neuen Spiele und die neu dazugekommenen Spieler in PC Player fair berücksichtigen können, ohne unsere langjährigen Fans zu verärgern. Bevor Sie leichtfertig Ihr PC-Player-Abo abbestellen: Atmen Sie nochmal tief durch, lesen Sie das Heft nochmal und denken Sie in Ruhe nach, ob die neue PC Player nicht moderner und praktischer geworden und die 100 nicht doch etwas altmodisch ist. Wir sind uns sicher, daß Sie das neue System schon nächsten Monat nicht mehr vermissen wollen.

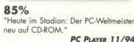
Ich habe da noch eine Frage oder Anregung zu dem System!

Wir haben speziell für dieses Thema eine eigene E-Mail-Adresse freigeschaltet. Wenn Sie Fragen zum neuen System haben, dann schreiben Sie an »wertung-@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Außerdem steht Ihnen die Redaktion am Mittwoch, dem 1. Mai, von 14 bis 18 Uhr am Telefon zur Verfügung. Bitte rufen Sie uns unter (089) 99 115 622 an. Diese Nummer ist nur am 1. Mai geschaltet; es ist sinnlos, dort an anderen Tagen anzurufen. An diesem Tag können wir auch nur Fragen zum Wertungssystem beantworten. (bs)

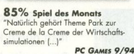
Unglaublich!

Acht unserer besten Spiele werden neu auf PC CD veröffentlicht.

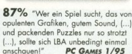
Und das zu so günstigen Preisen, daß Sie aus dem Staunen nicht mehr rauskommen.



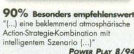
85%
"Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM."
PC PLAYER 11/94



85% Spiel des Monats
"Natürlich gehört Theme Park zur Creme de la Creme der Wirtschafts-simulationen (...)"
PC GAMES 9/94



87% "Wer ein Spiel sucht, das von opulenten Grafiken, gutem Sound, (...) und packenden Puzzles nur so strotzt (...), sollte sich LBA unbedingt einmal anschauen!"
PC GAMES 1/95



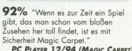
90% Besonders empfehlenswert
"(...) eine beklemmend atmosphärische Action-Strategie-Kombination mit intelligentem Szenario (...)"
POWER PLAY 8/94



90% PC Games Award
"System Shock ist das wohl spannendste Spiel, das jemals auf meiner Festplatte Platz fand (...)"
PC GAMES 2/95



93%
PC Games Award
"Darauf hat die Welt gewartet."
PC GAMES 9/93



92% "Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zusehen her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet."
PC PLAYER 12/94 (MAGIC CARPET)



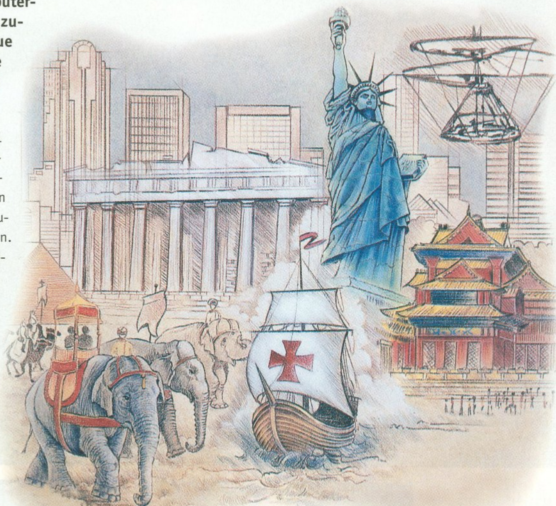
90% Joker Hit
"Genial verfeinertes CD-Update einer genialen Eishockey-Simulation."
PC JOKER 11/94

ELECTRONIC ARTS® cd rom Classics

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: **0 24 08/94 10**, Fax: **0 24 08/94 16 44**.
Electronic Arts Hotline: **0 52 41/2 60 24**. • **http://www.ea.com**

WIEGE DER ZIVILISATION

Civilization ist aus der Computer-Strategie nicht mehr wegzudenken. Für alte und neue Fans rekapitulieren wir die Entstehungsgeschichte des Klassikers.



Wer im Jahre 1991 ein Spiel namens »Civilization« in Händen hielt, wollte es kaum glauben: Die Geschicke eines ganzen Volkes sollten durch die Jahrtausende hinweg bestimmt werden. Eine Handvoll Disketten sollte Kriege, Hungersnöte, Aufstände, Städtegründungen und Forschung enthalten. Von Weltwundern war die Rede, und sogar von einem ausgewachsenen Raumschiff, das man bauen würde. Doch Civilization hielt, was Packungstext und Handbuch versprachen, und wurde zum vielleicht beliebtesten Computer-Strategiespiel überhaupt.

Die Wegbereiter

So einzigartig das Spiel damals war, hatte es doch einige Ideen kopiert. Von »Railroad Tycoon« beispielsweise, das ebenfalls aus der Feder von Sid Meier stammte. Dabei ging es um einen Eisenbahnmogul, der per Aktienhandel, Streckenlegung, Zusammenstellung der Züge und Ausbau von Ortschaften zu Geld und Ehren kommen mußte. Schon Railroad Tycoon bot die Darstellung von Informationen direkt auf der »Landkarte«, anstelle schnöder Zahlenkolonnen in einem Extrabildschirm. So hat jedes Feld in Civilization bestimmte Ressourcen an Nahrung, Handel und Produktion. Schickt man nun seine Bevölkerung zum Arbeiten, sieht man durch kleine Symbole sofort, was ein Feld hergibt.



Master of Magic: Komplexes Fantasy-Epos mit ungeheurer Detailvielfalt, aber mäßiger Computerintelligenz.

Das zweite Vorbild war das Welt-Eroberungsspiel »Empire« von New World Computing. Auch hier gab es Städte, die jeweils eine Kampfeinheit produzieren konnten. Man startete mit einer einzigen Stadt auf einer zufällig erstellten, unbekannten Weltkarte. Erst durch das Losschicken von Kampfeinheiten klärte man nach und nach die Umgebung auf, entdeckte andere Kontinente und gegnerische Truppen. Civilization übernahm dieses Prinzip, sowie das sehr zufällige Kampfsystem (»Alles oder nichts«) und einige Truppentypen (wie Flugzeugträger, Zerstörer, U-Boot, Schlachtschiff).

Auch die eigentliche Spielidee hatte es schon vorher gegeben: beim Brettspiel »Civilization«, das rund zehn Jahre zuvor erschienen war. Angefangen mit einem einzigen Spielstein, gründete man bald Städte, betrieb Handel und erwarb neue Technologien. Ziel war es, als erstes Volk eine bestimmte Zivilisationsstufe zu erreichen. Der Detailreichtum des Computerspiels wurde aber



Das Spiel der Jahrtausende ist über die Jahre hinweg ansehnlicher geworden. Von oben nach unten: Nordamerika in Civilization 1, CivNet und Civilization 2.

nicht ansatzweise erreicht, die rudimentären Kämpfe waren vergleichsweise unwichtig.

Das Original

Was Sid Meier aus diesen Ideen bastelte, ist auch heute noch Garant für tagelangen Spielspaß: Als Häuptling eines prähistorischen Stammes suchen Sie sich ein lauschiges Plätzchen, das möglichst an einem Fluß liegt, umgeben von Wäldern, Hügeln und – idealerweise – Spezialressourcen. Die Bevölkerung kann das Umland nämlich nur in einem Radius von zwei Feldern bewirtschaften. Während man erste Stadtausbauten wie beispielsweise eine Kornkammer errichtet und die Einwohnerzahl langsam wächst, wird die anfangs unbekannte Umgebung aufgeklärt. Dabei stößt man auf kleinere Dörfer, die als Ereigniskarten wirken, oder eines der Konkurrenzvölker. Mit diesen kann man Handel betreiben, Forschungserfolge austauschen, aber natürlich auch kämpfen. Im Laufe der Jahrhunderte vergrößert man sein Machtgebiet, legt Straßennetze an, baut die Städte aus und rekrutiert effizientere Kampfeinheiten. Während die Barbarenüberfälle seltener werden, kommt es zu immer stärkeren Konflikten mit den Kontrahenten. Neue Regierungsformen beschleunigen die Entwicklung, mit Beginn der Industrialisierung drohen Umweltverschmutzung und Klimaerwärmung. Später kommt die atomare Bedrohung hinzu – wer Nuklearwaffen einsetzt, nimmt globale Umweltauswirkungen in Kauf. Ziel des Spiels ist es, alle anderen Zivilisationen zu vernichten oder als erstes ein Siedlungsraumschiff zu einem fremden Planeten zu schicken.

Die Ableger

Civilization inspirierte zahlreiche Klones, von denen hier nur die besseren genannt werden. Obwohl vom Aussehen her völlig anders, kann man »Master of Orion« als Verwandten der Civi-Idee bezeichnen. Anstelle eines einzigen Planeten wurden gleich ganze Galaxien besiedelt, ebenfalls mit großer Betonung der Forschung. Ein wesentliches Element war das Design eigener Raumschiffe, die in heftige Taktikschlachten geschickt wurden. Das im Fantasy-Genre angesiedelte »Master of Magic« übernahm die allgemeine Darstellung sowie das Städtegründen und Forschen von Civilization. Zusätzlich wurde die Komplexität kräftig nach oben geschraubt: Hunderte von Kampfeinheiten, Helden und Zaubersprüchen standen dem Spieler zur Verfügung. Die Intelligenz der Computergegner unterforderte jedoch Profis auf lange Sicht. Nicht vergessen werden darf natürlich Sid Meiers »Colonization«, das die Besiedelung Amerikas zum Inhalt hatte, inklusive Indianer und neidischem Heimatland. Obwohl auf den ersten Blick extrem Civilization-verwandt, spielte es sich doch anders. Das Managment der Städte war durch die Einteilung der Bevölkerung in verschiedene Berufe wesentlich komplexer, dafür gab es keine Forschung. Civilization selbst wurde in zwei Versionen neu aufgelegt: Eine Windows-Version bot schönere Grafik, das kürzlich erschienene »CivNet« gar den lange vermißten Mehrspielermodus. Per Nullmodem, Netzwerk oder Internet können sich bis zu acht menschliche Stammesfürsten kräftig eins auf die Herrscherkrone geben. (la)



Colonization: Abwechslungsreiche Amerikabesiedlung von der Mayflower bis zum Unabhängigkeitskrieg.

DER CIVI-STAMMBAUM

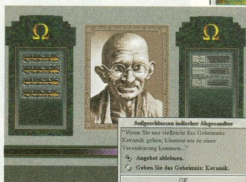
1991	Civilization (DOS)
1993	Civilization (Windows)
1994	Colonization
1995	CivNet
1996	Civilization 2

PLATIN PLAYER

CIVILIZATION 2

Die graue Eminenz der Computer-Strategiespiele meldet sich zurück: Civilization 2 erfindet zwar das Rad nicht neu, macht jedoch aus einem klapprigen VGA-Planwagen eine durchgestylte Luxuslimousine.

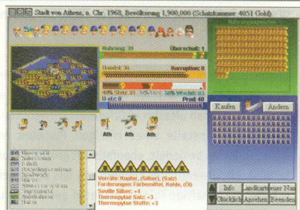
Wer Nachfolger zu einer Quasi-Legende herausbringt, muß sich auf viel Skepsis gefaßt machen – das gilt für Computerspiele genauso wie für Bücher (»Scarlett«) oder Filme (»Highlander 2«). Microprose ist das Wagnis bei seinem Erfolgstitel »Civilization« eingegangen. Als es 1991 erschien, schuf es sich schnell eine weltweite Fangemeinde – bei welchem anderen Computerspiel konnte man schon ein Volk durch die Jahrtausende führen? Sid Meiers Spielsystem erwies sich als wahrer Dauerbrenner und begeisterte Strategie-Cracks wie Einsteiger gleichermaßen. Jetzt ist der offizielle Nachkomme da und möchte unter dem nicht sonderlich innovativen Namen »Civilization 2« alte und neue Fans erreichen.



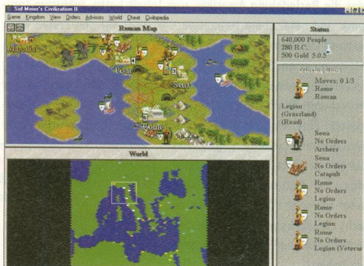
Häuptling Ghandi möchte von uns das Geheimnis der Keramik erfahren.



An dem bewährten Konzept haben die Designer in zwei grundlegenden Bereichen Verbesserungen vorgenommen: bei der Präsentation sowie der spielerischen Vielfalt. Auffälligste Neuerung ist die Darstellung der Weltkarte, die nun isometrisch (schräg von oben) anstatt flach erfolgt. Jede Karte besteht weiterhin aus viereckigen, schachbrettartig angeordneten Feldern, auch wenn die aufgepeppte Grafik für sanfte Übergänge sorgt. Waren die Städte bislang uniforme Quadrate, gibt es nun vier Baustile á la »Orient« oder »Antike«. Die Siedlungen verändern sich mit fortschreitender Entwicklung grafisch; wo einst eine Hütte stand, machen sich in der Neuzeit Wolkenkratzer breit. Sämtliche Kampfeinheiten sehen nun wesentlich schöner aus, die stark frequentierte Stadtübersicht wurde in der Funktionalität überarbeitet. Freunde von Multimedia-Schnickschnack kommen auf ihre Kosten, wenn beim Aufruf der »Stadtrats« eine Gruppe von abgefilmten Beratern ihre digitalisierten Ratschläge von sich gibt – inklusive handfester Meinungsverschiedenheiten. Zudem gibt es zu jedem neu erbauten Wunder ein Kurzvideo zu sehen. Die altbekannte »Civilopedia« (ein eingebautes Nachschlagewerk, das Fakten über Einheiten und Gebäude verrät) ist noch besser zu bedienen als zuvor.



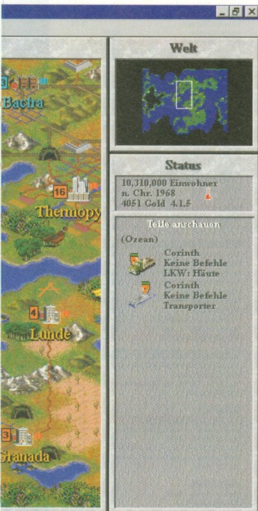
Das neue Stadtmenü präsentiert sämtliche Informationen in übersichtlicher Form.



Im mitgelieferten »Rom«-Szenario tritt man in die Fußstapfen der mächtigen Caesaren.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
CIVILIZATION 2	⊕	⊕⊕	⊕	⊕⊕	nicht v.	⊖
CivNet	○	⊕	⊕	⊕	⊕	⊖
Colonization	○	⊕⊕	⊕	⊕	nicht v.	○
Master of Magic	○	⊕	⊕	⊕	nicht v.	○

Spiele-Test

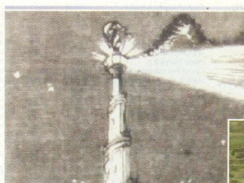


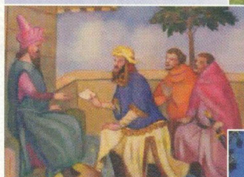
◀ Während wir mit einer großen Flotte ein Frachtschiff eskortieren, greifen die Blauen auf dem Landweg an.

Die größte inhaltliche Änderung wurde beim Kampfsystem vorgenommen, welches bislang nach dem »alles oder nichts«- Prinzip funktionierte. Bei einem Kampf ging immer eine Einheit verloren, die andere überlebte unverletzt. Wer Glück hatte, konnte so mit einem einzigen Panzer ganze Heerscharen des Gegners auflösen; gute Defensivtruppen waren im Gebirge praktisch unbesiegbar. Teilweise kam es zu abstrusen Ergebnissen – wie kann ein Musketier einen Bomber besiegen? Die Designer sind auf eine ebenso einfache wie wirkungsvolle Lösung gekommen: Die eigentliche Kampfformel wurde beibehalten, ebenso die Boni durch Terrain, Veteranenstatus, Festungen und Stadtmauern. Jede Einheit hat jetzt aber eine bestimmte Feuerkraft sowie Hitpoints, die als Balken dargestellt werden. Letztere betragen 10 für antike, 20 für modernere und 30 für gepanzerte Truppen. Als Ausnahme verfügen Schlachtschiffe und Flugzeugträger gar über 40 Hitpoints. Die Feuerkraft rangiert zwischen 1 und 3 Schadenspunkten pro Treffer.

Wenn Sie mit einer Legion (Angriffskraft 4) eine Phalanx (Verteidigung 2) attackieren, hat erstere eine Trefferchance von 66 Prozent, letztere von 33 Prozent – sonstige Modifikatoren außen vor gelassen. Es werden nun blitzschnell so viele Kampfrunden ausgetragen, bis eine der beiden Einheiten keine Hitpoints mehr hat. Nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit benötigt die Legion für ihren Sieg etwa 15 Runden, in der sie selbst circa fünf Treffer einstecken muß. Da auch die Phalanx über eine Feuerkraft von 1 verfügt, dürfte die Legion nach dem Kampf nur noch die Hälfte ihrer 10 Hitpoints besitzen. Beschädigte Einheiten (außer Flugzeuge) büßen lästigerweise an Geschwindigkeit ein; Landeinheiten fallen jedoch niemals unter einen, Schiffe niemals unter zwei Bewegungspunkte. Fehlende Hitpoints regenerieren sich mit der Zeit; mit dem richtigen Stadtausbau sogar innerhalb von einer Runde.

Die zweite wesentliche Neuerung stellt die enorm aufgewertete Diplomatie dar. Gab es vormals nur Krieg oder Frieden, stehen nun auch noch die bilateralen Ausdrucksformen Waffenstillstand, Neutralität und Allianz zur Verfügung. Die Computervölker tun ihr Bestes, um menschliche Gegner zu simulieren: Alle Aktionen des Spielers werden mit Argusaugen beobachtet, wer zum Beispiel nach einem Nichtangriffspakt Truppen im Gebiet des Kon-





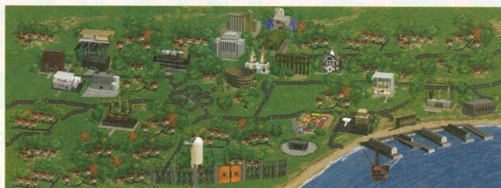


Zu jedem Wunder gibt es einen nett geschnittenen Halbminuten-Film zu sehen. Von oben nach unten: Leuchtturm, Hängende Gärten, Marco Polos Botschaft, Eiffelturm und UNO.

HEINRICH LENHARDT 

Einige Spiele sind wie meine Lieblings-Schokoladensorte: Ich sollte sie nicht in Reichweite haben, denn mit der Selbstkontrolle ist es dann nicht weit her. Solche Software-Zeitkiller sind selten – Civilization gehört aber auf jeden Fall dazu. Nach dem etwas enttäuschenden Ableger CivNet ist Civilization 2 für mich der einzig wahre, würdige Nachfolger, der das Original noch einmal toppt. Die neuen Ideen sind sinnvoll und griffig; Kleinigkeiten wie die verbesserte Stadtinfo heben spürbar den Komfort. Wichtigster Aspekt: Der Basis-Spielwitz samt leichter Zugänglichkeit hat die Renovierung überlebt.

Was den »perfekt!«-Eindruck ankratzt, ist lediglich das Fehlen eines ordentlichen Szenario-Editors. Nichts gegen die Hinten-rum-Methode per Cheat-Menü, aber das ist für ein so wichtiges Feature etwas armselig. Sei's drum, im Lager der rundenbasierten Strategiespiele gibt es momentan nichts besseres. Civilization 2 sticht bei mir auch »Panzer General« & Co. aus. Beim Meier-Meisterwerk gibt einfach mehr zu tun, als mit diversen Einheiten kunstvoll Krieg zu führen. Evolution – noch nie war sie so unterhaltsam wie heute.



Aus der Vogelperspektive sieht man diese prachtvolle Darstellung seiner Städte – jeder Ausbau wie etwa die Bohrinsel ist deutlich zu erkennen.

trahenten beläßt, reizt ihn dadurch. Es ist gar nicht mal so entscheidend, möglichst friedliebend zu agieren – wichtig ist, zu seinem Wort zu stehen. Dies erreichen Sie dadurch, daß Sie nicht selbst einen Pakt brechen, sondern Ihr zukünftiges Opfer dazu verleiten. Bittet Sie übrigens ein anderes Volk, einen Alliierten anzugreifen, wiegt der Verrat wesentlich weniger stark, als wenn Sie von sich aus losschlagen würden. Eine schlechte Reputation kann man nur durch Beharrlichkeit und Geschenke (in Form von Geld, Errungenschaften oder Kampfeinheiten) wieder loswerden. Das neue Diplomatiesystem trägt wesentlich zum Spielspaß bei, ein Beispiel: Unser Spion wird in der Stadt eines Gegners geschnappt, mit dem ein Nichtangriffspakt besteht. Dies gibt dem Kontrahenten einen Vorwand, uns ohne Gesichtsverlust den Krieg zu erklären. Ebenso verfährt ein drittes Volk, welches mit ihm alliiert ist. Als uns die beiden Völker aber angreifen, erhalten wir militärische Hilfe von unseren eigenen Verbündeten. Eskalation der Gewalt, wie sie im Buche steht...

Auch der Handel wurde aufgewertet. Zwar reicht es wie bisher, eine Handelsroute einmal einzurichten, um dauerhafte Vorteile zu erhalten. Doch nun verfügen alle Städte über drei Bedarfs- sowie Überschußgüter. Nicht nur die Entfernung zwischen den Handelspartnern sowie die Faktoren »Bevölkerungsgröße«, »fremde Kultur« und »anderer Kontinent« spielen also eine Rolle, sondern auch das gelieferte Handelsgut. Als neue Einheit lösen die schnelleren Lkws irgendwann die antiken Karawanen ab, ebenso ersetzen Ingenieure im späteren Spielverlauf die Siedler. Die Diplomaten schließlich werden durch die weit überlegenen Spione in den Vorruhestand geschickt. Diese sind nicht nur schneller, sondern können gezielte Industriespionage betreiben, das Trinkwasser vergiften oder atomare Sprengsätze einschmuggeln. Insgesamt gibt es 23 neue Kampfeinheiten vom Bogenschützen bis zur Cruise Missile. Vor allem bei Infanterie und Kavallerie hat man nun eine deutlich größere Auswahl. Viele der bisherigen 28 Truppentypen wurden überarbeitet, so ist die Streitwageneinheit nicht mehr gar so effektiv wie früher. Etwa die Hälfte der Truppen verfügt über Spezialfähigkeiten, was auch alte Hasen vor taktische Herausforderungen stellt.

Gesteigert wurde die Zahl der Forschungsgüter, Stadtausbauten und Weltwunder. So darf man neuerdings die Geheimnisse von »Guerillakampf« und »Börse« erforschen, Supermärkte und Küstenfestungen errichten, sowie die Freiheitsstatue oder Marco Polos Botschaft in die Welt setzen. Die Regierungssysteme sind nun ausgewogener: Kommunismus stellt eine echte Alternative zur Republik dar, der neu hinzugekommene Fundamentalismus erweist sich als ideal für Angriffskriege. Man darf nun auch in einer Demokratie Kampfeinheiten im Umkreis von Städten stationieren, ohne daß gleich die Bevölkerung durchdreht. Die vielen kleinen Änderungen und Erweiterungen wirken allesamt sinnvoll und durchdacht. Man hat offensichtlich nicht mit Gewalt versucht, neue Konzepte einzubauen, sondern statt dessen bestehende erweitert und optimiert.

Ingenieur. Arbeitet doppelt so schnell wie ein Siedler und kann Terrain dauerhaft umwandeln.
Speerträger. Doppelte Verteidigungskraft bei der Abwehr von berittenen Truppentypen.
Fanatiker. Verursacht in der Regierungsform Fundamentalismus keinerlei Unterhaltskosten.
Partisan. Darf an Gegnern vorbeiziehen, verbraucht in jedem Terrain nur 1/3 Bewegungspunkt.
Gebirgsjäger. Bessere Verteidungskraft als normale Schützen, pro Terrain nur 1/3 Bewegungspunkt.
Marine. Darf als einzige Einheit direkt von Schiffen aus attackieren; hat zudem hohen Angriffswert.
Fallschirmjäger. Kann von eigenen Städten und Flugplätzen aus bis zu zehn Felder weit springen.
Haubitze. Wie alle Artillerie-Einheiten besonders gut im Angriff; ignoriert zudem feindliche Stadtmauern.
Hubschrauber. Muß nie nachtanken, nimmt aber außerhalb von Städten jede Runde etwas Schaden.
Tarnjäger. Ignoriert die Verteidigungsboni von Stadtmauern und darf an Gegnern vorbeiziehen.
Tarnbomber. Wie der Stealth Fighter; hat die höchste Angriffskraft unter den regulären Einheiten.
AEGIS-Kreuzer. Zweitbestes Kampfschiff, außerdem doppelte Verteidigungskraft gegen Luftangriffe.
Cruise Missile. Extrem hoher Angriffswert, geht beim Angriff aber auf jeden Fall verloren.
Spion. In allen Punkten verbesserte Variante des Diplomaten mit zusätzlichen Befehlsmöglichkeiten.
Entdecker. Ideal, um zu Beginn des Spiels größere Landstriche aufzuklären (1/3 Bewegungskosten).

Hier sehen Sie diejenigen neuen Einheiten, die über Spezialfähigkeiten verfügen. Insgesamt sind 23 Truppentypen hinzugekommen.

Die »Civilopedia« steht uns auf Schritt und Tritt helfend zur Seite.

CIVILIZATION 2

Hersteller:	Microprose	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	⊕⊕	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊕	Komfort:	⊕⊕	Übersetzung:	⊖

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	HEINRICH:	★★★★★	FLORIAN:	★★★
JÖRG:	★★★★★	MONIKA:	★★★★	HENRIK:	★★★★★



Griff nach den Sternen: Unser Raumschiff steht kurz vor der Vollendung.

Mehrere Einstelloptionen erlauben eine Vielzahl abwechslungsreicher Partien. So gibt es sechs Schwierigkeitsstufen (darunter eine zusätzliche, besonders verzwickte) sowie zuschaltbare Spezialregeln á la »Die Spielwelt ist eine Scheibe« oder »Es tauchen besonders viele Barbaren auf«. Wer möchte, kann mit einem bereits ausgebauten Reich starten, oder sich per Cheat-Menü das Leben erleichtern. Der beiliegende Karteneditor erlaubt das Erstellen eigener Welten, wobei sinnvollerweise für alle Völker die Startpositionen gesetzt werden dürfen. Außerdem liegen zwei Szenarios bei (Römisches Reich und Zweiter Weltkrieg), bei denen man mit vorgegebenen Städten und Truppen beginnt. Intention ist es hier, eine bestimmte Zahl von »Zielen« (Städte und Weltwunder) zu erobern. Einziger Minuspunkt des ausgereiften Programms: Im Gegensatz zur in der letzten Ausgabe vorgestellten Preview-Version ist das fertige Civilization 2 nun doch ein reines Solospiel. (la)

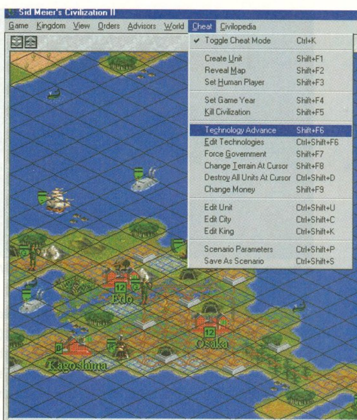
JÖRG LANGER



Sobald er sich an die Isometrie-Darstellung gewöhnt hat, scheint für den Civi-Veteranen alles klar zu sein – denkste! Wer zwecks frühzeitiger Republikausrufung wie üblich die Pyramiden baut, wird sich beispielsweise schwer wundern... Trotz der vielen neuen Truppentypen gibt es keine »Killer-Einheiten«: Marines haben eine lausige Verteidigung, Hubschrauber sind gegen Jagdflieger chancenlos. Man merkt deutlich, daß die Designer auf Anregungen von Spielerseite eingegangen sind, vor allem das neue Kampfsystem löst viele Probleme. Im Verlauf des Tests ist mir kein Trick aufgefallen, der einem gegen die Computergegner unfaire Vorteile verschaffen würde. Diese spielen zudem ehrlicher als früher, Weltwunder fallen ihnen nicht mehr einfach zu. Außerdem reagieren sie konsequent auf das eigene Verhalten – der Angriff auf eine Karawane will gut überlegt sein.
Der neue Schwierigkeitsgrad »Gottheit« macht selbst Profis schwer zu schaffen, andererseits haben dank Tutorial und »Häuptling«-Modus auch Einsteiger ihren Spaß. Einziger Wermutstropfen ist die Herausnahme des Mehrspielermodus – anscheinend eine politische Entscheidung von Microprose, die dem kürzlich erschienenen CivNet die Daseinsberechtigung erhalten soll. Wettgemacht wird das durch die Vielzahl der Einstelloptionen, den Karteneditor und den multifunktionalen Cheat-Modus. Für Freizeitstrategen auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization 2 ein Muß: Nirgends findet man einen ähnlich epischen Spielverlauf und kann so viele verschiedene Strategien anwenden.

EIGENE WELTEN

Obwohl Civilization 2 eigentlich nur einen Karteneditor enthält, können Sie doch komplette Szenarios mit beliebigen Kampfeinheiten und sogar Grafiken erstellen. Wir zeigen Ihnen die notwendigen Tricks.



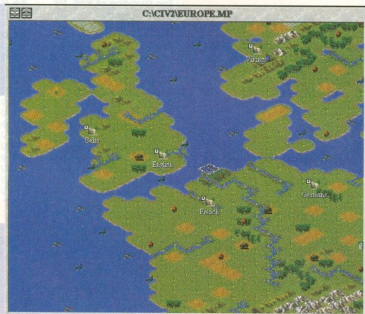
Der Strategieknüller »Civilization 2« enthält einen Karteneditor sowie ein umfangreiches Cheatmenü. Zusammen mit einem handelsüblichen Zeichenprogramm und einem Texteditor ist es möglich, beliebige Szenarien mit eigenen Truppentypen und Forschungsstufen zu erstellen. Das Programm ist so gestaltet, daß man auch ohne spezielle Kenntnisse Änderungen an wichtigen Parametern vornehmen kann. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie eigene Szenarien bzw. Truppentypen erstellen können.

Ein Szenario unterscheidet sich in drei wesentlichen Punkten von einer normalen Civilization-Partie: Man startet erstens mit einer vorgegebenen Stellung, es gibt zweitens einen »Protagonisten«, der bestimmte »Ziele« erreichen muß (eroberte Städte bzw. Weltwunder), und drittens ist die Rundenzahl begrenzt. Sie haben grundsätzlich mehrere Möglichkeiten, ein Szenario zu gestalten: Verändern eines der beiden mitgelieferten Szenarios – hierzu starten Sie es vom Civilization-Hauptmenü aus (vierter Menüpunkt) und aktivieren dann den Cheat-Modus. Sie können auch einen beliebigen Spielstand laden und diesen modifizieren. Wollen Sie hingegen bei Null anfangen und eine selbst gezeichnete Weltkarte benutzen, so muß der Karteneditor ran. Natürlich ist auch ein Mix aus diesen Varianten möglich; so könnte man die Startbedingungen vorgeben, eine beliebige Anzahl von Runden spielen und erst dann ein Szenario daraus basteln. Ein Beispiel hierfür: Sie wollen die »Kolonisierung« eines rückständigen Planeten durch eine raumfahrende Rasse simulieren. Das einfachste wäre, einen Spielstand einzuladen, bei dem sämtliche Völker im Mittelalter angesiedelt sind. Nun bessern Sie das kleinste Volk mit modernster Technologie und Kampfeinheiten auf, nennen seine Städte »Landeplatz 1« etc. – und schon können Sie testen, wie man mit einigen Hubschraubern und Marines gegen Massen von Katapulten und Rittern abschneidet...

Der Karteneditor

Freundlicherweise haben die Designer einige Bonuskarten beigelegt, darunter die Weltkarte in drei verschiedenen Größen. Je größer die Welt, desto mehr Gebiet müssen Sie erforschen, und desto seltener gibt es in der Anfangsphase Kriege. Sie können natürlich auch die Karte eines beliebigen Spielstands laden und abändern, oder eine völlig neue zeichnen. Besonders wichtig ist der »Pinsel« ganz rechts (das Stadtsymbol). Hiermit legen Sie fest, wo die einzelnen Völker starten. Stämme ohne Startposition werden zufällig auf die Karte gesetzt. Die Spezialressourcen lassen sich nicht gezielt plazieren, sie werden durch das Terrain und eine Zufallsformel bestimmt. Wem die Verteilung nicht gefällt, drückt die Taste »s« und gibt eine maximal fünfstellige Zahl ein. Experimentieren Sie solange mit dieser Zahl, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Wenn die Form Ihrer Inseln und Kontinente fertig ist und Sie nur noch die Landschaft ändern wollen, sollten Sie die Funktion »Coastline Protect« aktivieren.

Unser Beispielszenario soll die Eroberung Britanniens durch die Römer zum Inhalt haben. Dazu laden wir die Europakarte und löschen durch Übermalen mit »Ozean« alle Landmassen bis auf die Britischen Inseln. Am besten schalten Sie dazu die kleinste Vergrößerung ein und benutzen den »5 x 5«-Pinsel. Danach erstellen wir eine kleine Insel vor der Südküste Englands (Entfernung mindestens 5 Felder), welche später den Nachschub aus Gallien symbolisieren wird, und setzen da-

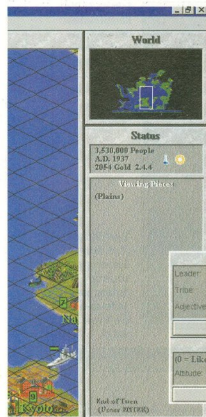


Schritt 1: Von der Europakarte benötigen wir für unser Beispielszenario...

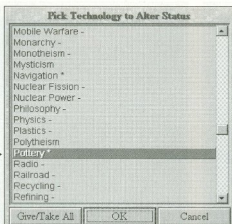


... nur die Britischen Inseln, der Rest wird durch Übermalen mit »Ozean« gelöscht.



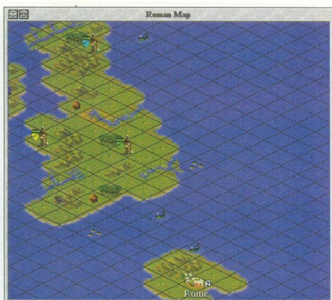


Mit dem Cheatmenü zum eigenen Szenario - Civilization 2 ist vielseitiger, als es der Packungstext vermuten läßt.



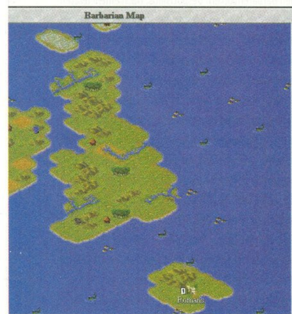
Schritt 4: Wir stellen die Technologiekenntnisse der beteiligten Völker ein.

Schritt 3: Die Volksnamen sowie die Einschätzung der Nachbarn (»Attitude«) wird geändert.



Schritt 2: Per »Destroy All Units At Cursor« und »Create Unit« haben wir die drei britischen Völker plaziert, außerdem hat sich der römische Siedler niedergelassen.

rauf die römische Startposition. Anmerkung: Obwohl nun eine Stadt eingezeichnet ist, startet an dieser Stelle später ein Siedler, Sie können also keine Städte per Karteneditor gründen. Drei Völker sollen den kleinwüchsigen Legionen gegenüberstehen: Belgae (als Sammelbegriff für die Bewohner Südenglands), Waliser und Caledonier. Dies regelt man aber nicht durch Startpositionen, sondern später per Cheat-Menü. Nach einigen Detailänderungen beim Terrain speichern wir die Karte unter dem Namen **CAESAR.MP** ab und starten ein neues Spiel auf eben dieser Karte. Die nächsten beiden Fragen mit »nein« beantworten und als Zahl der Zivilisationen »4« auswählen. Die Barbarenfrequenz kann man getrost auf »Wilde Horden« einstellen – vermutlich tauchen innerhalb des Szenarios sowieso keine auf... Wir selbst übernehmen die Römer. Keine Sorge, wenn der Computer die zu unserem Szenario wenig passenden Babylonier und Amerikaner als Gegner auswählt – wir ändern das gleich von Hand. Übrigens: Wenn Sie nicht wollen, daß vernichtete Stämme durch einen anderen ersetzt werden, sollten Sie dies in den »Custom Rules« einstellen.



Dann ändern wir das Terrain und bauen eine Nachschubinsel für die Römer.

Szenario: Eroberung Britanniens

Schalten Sie nach Start des Spiels den Cheat-Modus ein und decken Sie die gesamte Karte auf (»Reveal Map: Entire Map«). Das Cheat-Menü erlaubt es, die beteiligten Zivilisationen fast beliebig zu verändern. Für unser Beispielszenario müssen erstmal die Völker richtig plaziert werden. Während Ihr römischer Siedler (per Zufall könnten es auch zwei sein) auf der künstlichen Insel erschienen sein sollte, stehen die anderen drei Stammesgründer vermutlich kreuz und quer in England herum. Um sie zu versetzen, markiert man den Siedler per Rechtsklick und wählt die Cheat-Funktion »Destroy All Units At Cursor«. Danach erschafft man den Siedler an der gewünschten Stelle per »Create Unit«-Menü neu. Um überhaupt Einheiten eines anderen Volks aufstellen zu dürfen, muß in diesem Menü die Einheit markiert und dann auf den Knopf »Foreign« geklickt werden. Die übrigen Buttons erlauben den Zugriff auf veraltete, bislang noch nicht erforschte sowie Veteranen-Einheiten.

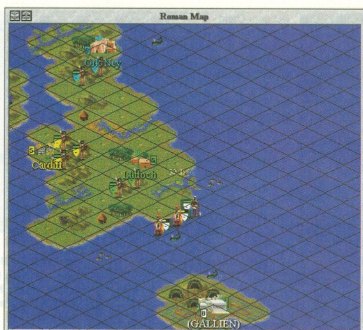
Verfrachten Sie einen Siedler in die Gegend von London, den nächsten an die Westküste Englands und den dritten in den Norden – jeweils auf Weideland, bitte. Welches Volk Sie wohin setzen ist egal, die Namen ändern wir nun sowieso per »Edit King: Edit Name«. Aus dem nördlichen Volk werden die Caledonier, aus dem westlichen die Waliser und aus dem dritten die Engländer. Über die restlichen Optionen des King-Menüs stellen Sie die diplomatischen Beziehungen der Völker ein. Wählen Sie »Edit King«, »Kelten«, »Set Attitude«, »Caledonier« und stellen »0« ein. Dadurch »mögen« die Kelten die Caledonier. Wiederholen Sie diese Prozedur solange, bis sich die in Britannien lebenden Völker gegenseitig leiden können und die Römer hassen (einzustellender Wert: 100). Für letztere brauchen Sie keine Attitude-Werte anzugeben, schließlich spielen Sie dieses Volk ja selbst. Allerdings könnten Sie sich das Leben schwerer machen, indem Sie die römische »Reputation« auf »4« stellen.

Es liegt an Ihnen, wie detailliert Sie die einzelnen Stämme gestalten – per »Edit Technologies« können Sie zum Beispiel den Wissenstand jeder Partei bestimmen. Für ein reines Kampfszenario ist dies aber nur insoweit notwendig, daß die gewünschten Truppentypen gebaut werden können. Für unser Beispiel geben wir allen Völkern »Pottery«, »Ceremonial Burial« und »Currency«. Hierbei hilft die Funktion »Edit King: Copy Another King's Tech«. Die Römer erhalten zusätzlich »Navigation«, »Iron Working«, »Mysticism« und »Horseback Riding«. Wichtig: Verlassen Sie das Technologie-Cheatmenü immer per »Cancel«! Gründen Sie nun – ganz wie in einem normalen Spiel – die römische Stadt und beenden die Runde, damit die drei britischen Völker

ACHTUNG BITTE LESEN!

Erstellen Sie eigene Civilization-Szenarien nur für den Privatgebrauch! Da Civilization offiziell keinen Szenario-Editor enthält, müssen Sie sich auf einige Handarbeit und Herumprobiererei einstellen. Wie immer, wenn man Bestandteile einzelner Dateien eines Programms verändert, kann es zu Fehlern kommen – Sie handeln auf eigene Gefahr. Kopieren Sie sich deshalb bitte vor der Manipulation einer Datei diese zur Sicherheit in ein anderes Verzeichnis. Wenn Sie sich das Verändern von Textdateien oder Grafiken nicht zutrauen, dann beschränken Sie sich einfach auf diejenigen Arbeitsschritte, die direkt von Civilization 2 aus vorgenommen werden können. So ist es keinesfalls notwendig, die Einheitengrafiken zu verändern – dies ist als Bonus zu verstehen.

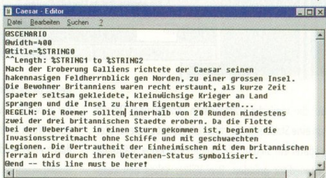




Schritt 7: Die Kampfeinheiten sind plaziert - beachten Sie die halbierten Hitpoints der römischen Legionen.

Schritt 5: Alle Städte wurden gegründet, ihre Größe verändert. Das Umland der römischen Stadt wurde per »Change Terrain« aufgebessert.

Zwei Dinge sind beim Szenariotext wichtig: Anfang und Ende sowie der Name der Datei. ▼



Caesar - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

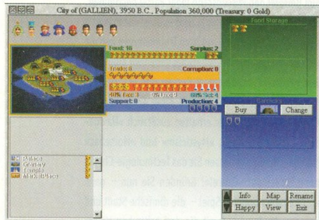
```
@SCENARIO
@width=400
@title=%STRING0
^^Length: %STRING1 to %STRING2
Nach der Eroberung Galliens richtete der Caesar seinen
hakennasigen Feldherrnblick gen Norden, zu einer grossen Insel.
Die Bewohner Britanniens waren recht erstaunt, als kurze Zeit
spaeter seltsam gekleidete, kleinwüchsige Krieger an Land
sprangen und die Insel zu ihrem Eigentum erklaerten...
REGELN: Die Roemer sollten innerhalb von 20 Runden mindestens
zwei der drei britannischen Staedte erobern. Da die Flotte
bei der Ueberfahrt in einen Sturm gekommen ist, beginnt die
Invasionsstreitmacht ohne Schiffe und mit geschwaechten
Legionen. Die Vertrautheit der Einheimischen mit dem britannischen
Terrain wird durch ihren Veteranen-Status symbolisiert.
@end -- this line must be here!
```

nachziehen können. Läßt sich ein Volk nicht sofort nieder, übernimmt man es per »Set Human Player« selbst, plaziert den Siedler neu und gründet die Stadt. Danach aber wieder zu den Römern umschalten... Perfektionisten benennen nun (in der Stadtübersicht) die Städte um, wir haben hier aus »Rom« kurzerhand »(GALLIEN)« gemacht – die römische Insel soll ja nur den Nachschub vom Festland symbolisieren.

Per »Edit City: Change Size« setzen Sie die Bevölkerungsgröße der drei englischen Städte auf »5«, die der römischen auf »8«. Ausbauten werden errichtet, indem man die Stadtproduktion entsprechend ändert und im selben Menü die Taste »Cheat!« betätigt. Die Barbarenstädte sollten über Barracks, eine Granary und einen Tempel verfügen, die Römer zusätzlich über einen Marktplatz, aber keine Barracks. Auch hier gibt es eine Kopierfunktion: »Copy Another City's Improvements«. Legen Sie jetzt für jede britische Stadt per »Edit City: Toggle City Objective« fest, daß sie ein zum Sieg notwendiges Ziel (»1«) ist.

Per »Change Terrain At Cursor« sollten Sie zudem das Umland der römischen Stadt durch Bewässerung und Minen aufbessern. Geben Sie den Römern zudem 100 Gold als Startkapital; die »Barbaren« bekommen nichts.

Schritt 6: Zum Ausbau der Städte die Produktion ändern und den Cheat-Knopf benützen.



Plazieren der Truppen

Erschaffen Sie zwei Legionen (keine Veteranen!) in einem Wasserfeld vor der Südküste Englands, und wiederholen diese Prozedur im Nachbarfeld. Daneben einen Siedler und eine Einheit »Reiter« (nicht »Kavallerie«) hinstellen. Schiffe bekommen die Römer keine, da diese bei der Überfahrt durch einen Sturm schwer beschädigt wurden. Um zu simulieren, daß die römischen Soldaten ebenfalls schwer gelitten haben, verringern Sie die Hitpoints jeder Legion auf die Hälfte (per »Edit Unit: Set Hit Points«). Dieser Invasionsstreitmacht stellen Sie auf britischer Seite jeweils fünf Veteranen-Krieger und eine normale Bogenschützen-Einheit entgegen. Positionieren Sie diese Einheiten in und um die jeweilige Stadt. Anmerkung: Baut man die Truppen per »Cheat!«-Knopf direkt in den Städten, müssen letztere Unterhalt für sie zahlen. Werden die Einheiten hingegen per »Create Unit« erschaffen, kosten sie keinen Unterhalt. Es sei denn, sie erhalten per »Edit Unit« eine unterhaltspflichtige Heimatstadt zugewiesen.

Sind Sie mit der Ausgangssituation zufrieden, müssen noch einige Einstellungen im »Edit Scenario«-Menü vorgenommen werden. Stellen Sie bei »Turn Year Increment« 10 Jahre ein (»-1« würde übrigens bewirken, daß jede Runde einem Monat entspricht). Das Anfangsjahr sollte 41, die maximale Rundenzahl 20 betragen. Da bis zur Gründung der ersten Städte bereits ein oder zwei Runden vergangen sind, korrigiert man per »Set Game Year« die Rundenzahl auf »0«. Setzen Sie im Szenario-Menü den entsprechenden Auswahlpunkt auf »Scenario«. Sie könnten nun noch per »Wipe goody boxes« alle Ereigniskarten-Dörfer entfernen, bevor Sie dem Szenario einen Namen wie »Caesar« geben. Nun ändern wir die Siegbedingungen (»Victory Conditions«): Von oben nach unten sollten für unser Szenario die Werte »1«, »0«, »Römer«, »3«, »2«, »1« und »0« eingestellt werden. Mit anderen Worten: Die Römer gewinnen das Szenario, wenn sie es innerhalb von 20 Runden schaffen, zwei oder drei der britischen Städte zu erobern bzw. zu zerstören. Erobern sie weniger, so bleiben die britischen Völker Sieger.

Zu guter Letzt verleihen Sie im Menü »Edit King: Force Government« den Römern die Staatsform Monarchie, den Barbarenvölkern Despotismus. Nach einem letzten Check (Bekommt jede Stadt die unzufriedenen Bürger in den Griff?) wird das Szenario gespeichert (»Save as Scenario«) und kann in Zukunft direkt vom Hauptmenü aus gestartet werden. Wer es perfekt machen möchte, schreibt noch eine kurze Einleitung dazu. Diese muß denselben Namen haben, wie das Szenario. Wurde letzteres also als »Caesar« gespeichert, so muß eine Datei namens **CAESAR.GER** im CIV2-Verzeichnis stehen. (Anmerkung: Ist als Sprache Englisch eingestellt, muß die Datei **CAESAR.TXT** heißen). Kopieren Sie sich am besten die Datei **ROME.TXT** und fügen Ihren eigenen Text ein. Die ersten vier Zeilen sowie die letzte müssen unbedingt stehen bleiben. Der Wert »WIDTH« gibt die Breite des bei Szenariostart erscheinenden Textfensters in Pixeln an und darf verändert werden. Beim Beispieltext sehen wir gnädig darüber hinweg, daß der große Julius Caesar eigentlich nur einen kleinen Abste-

Name	veraltet durch	Land-(1) See- (2) Luft- (1) Einheit	Bewegung	Nachtranken alle x Runden	Angriff/ Verteidig.	Hitpoints/ Feuerkraft	Kosten (:10)	Frachtraum (Einheiten)	Zweck (für KI)	Voraussetzung (Technologie)	Spezialfähigkeiten (1 heißt vorhanden)
LKW,	nil,	0,	2.,	0,	0a,1d,	1h,1f,	5,	0,	7,	Cor,	000000000000010
Entdecker,	Gue,	0,	1.,	0,	0a,1d,	1h,1f,	3,	0,	0,	Sea,	000001000000010
PC Infanterie,	nil,	0,	3.,	0,	5a,5d,	3h,3f,	8,	0,	0,	Cmp,	110000000000000
Extra Schiff,	nil,	2,	4.,	0,	4a,2d,	2h,1f,	5,	1,	2,	no,	000000000000000
Extra Luft,	nil,	1,	8.,	4,	8a,8d,	2h,2f,	10,	0,	0,	no,	000000000000000

Hier sehen Sie, wie die Werte für die Einheit »PC Infanterie« heißen müssen.

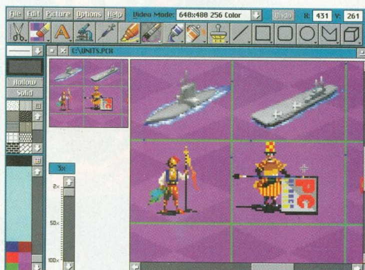
cher nach England gemacht hat und die eigentliche Invasion erst später erfolgte...

Schon haben Sie Ihr ureigenes Szenario – dessen Ausbau keine Grenzen gesetzt sind. Sie könnten z.B. die Karte verdecken (im Szenario-Menü: »cover map«). In diesem Fall müssen Sie aber das Umland der römischen Stadt nach dem Verdecken (aber vor dem Abspeichern!) neu aufklären, sonst gibt es eine Versorgungskatastrophe. Erschaffen Sie dazu rings um die Stadt einige Einheiten und entfernen Sie diese gleich darauf wieder. Die Barbaren hätten im übrigen viel bessere Chancen, wenn sie über Stadtmauern verfügten. Und Irland ist momentan auch noch sehr leer...

Neue Kampfeinheiten

Wenn Sie nicht nur bestehende Einheiten verwenden wollen, gibt es eine weitere Editiermöglichkeit: Laden Sie die im CIV2-Verzeichnis stehende Datei **RULES.GER** mit einem Texteditor. Spielen Sie Civilization 2 auf Englisch , so heißt die richtige Datei **RULES.TXT**. Die globalen Werte (Nahrungsverbrauch etc.) sollten Sie nur nach reiflicher Überlegung ändern, da sonst der gesamte Spielablauf aus den Angeln geraten kann. Im Text nach unten scrollen, bis die Kampfeinheiten auftauchen. Den Namen folgt jeweils eine lange Zeile mit mysteriösen Zahlen und Buchstabenkürzeln. Was jeder einzelne Eintrag zu bedeuten hat, können Sie den Kommentarzeilen der Datei sowie unserem Bild entnehmen. Wir wollen eine Landeinheit namens »PC Infanterie« erschaffen, die drei Bewegungspunkte besitzen soll, durchschnittliche Kampfwerte sowie beachtliche Feuerkraft und Panzerung. Als Spezialfähigkeiten soll die Einheit U-Boote aufspüren können und sich gegen Luftangriffe mit doppelter Verteidigungskraft zur Wehr setzen. Die PC Infanterie soll recht teuer sein, mit der Erfindung der Computer zugänglich werden und nicht veralten. Am Ende der Kampfeinheiten-Liste befinden sich drei Platzhalter namens »Extra Land« etc. Den ersten davon ersetzen wir durch »PC Infanterie« und passen die folgenden Werte entsprechend an. Natürlich dürfen Sie auch eine bestehende Einheit verändern – ist Ihnen der Kreuzritter zu schwach, ändern Sie einfach den Angriffswert von »5« auf »6«. Aber Vorsicht: Wenn Sie einen Killertrupp erstellen, kann dies nicht nur die Spielbalance gefährden – auch der Computer wird diese Einheit rekrutieren!

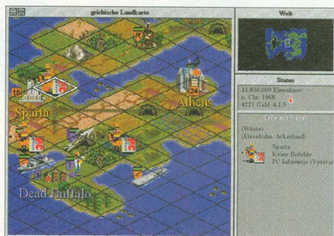
Verändern Sie eine bestehende Truppe (z.B. »Schlachtschiff«), so könnten Sie auch deren Beschreibung in der Civilopaedia anpassen (im Unterverzeichnis CIV2/PEDIA in den Dateien **UNITS.PDG** und **UNITS2.PDG**). Die Einbindung der bis zu drei zusätzlichen Einheiten in die Civilopaedia ist jedoch mit vertretbarem Aufwand nicht möglich. Wer möchte, darf auch eine neue Forschungsstufe entwickeln: Am Ende der entsprechenden Liste haben die Designer wiederum Platz für eigene Ideen gelassen – wie wäre es mit einer Entwicklung namens »PC Player«, die als notwendige Grundlage für die PC Infanterie verwendet wird? Um dies zu realisieren, müßte die Abkürzung der neuen Forschungsstufe (z.B. »pcp«) anstelle dem von uns gewählten »cmp« (für Computer) in der Einheiten-Zeile eingefügt werden. Sonstige Auswirkungen einer eigenen Forschungsstufe lassen sich ohne großen Aufwand nicht realisieren.



Per Neopaint basteln wir eine eigene Einheitengrafik.

Ändern der Spielgrafiken

Auch die Spielgrafiken (Einheiten, Terrain) dürfen manipuliert werden – in Handarbeit allerdings, mit Ihrem eigenen Zeichenprogramm. Wir haben »Neopaint« verwendet, welches in seiner neuesten Version wieder das GIF-Format verarbeitet. Wenn Ihr Malprogramm GIF-Dateien nicht beherrscht, benötigen Sie ein zusätzliches Konverterprogramm. Wir wollen unserer neuen Infanterie das PC-Player-Logo in die Hand drücken. Also laden wir die Datei **UNITS.GIF** in unser Zeichenprogramm. Sie sehen nun sämtliche Kampfeinheiten aufgelistet, jedes in seinem eigenen Kästchen, auf einer rosa-violetten Diamentenform. Beides gibt Ihnen einen Anhaltspunkt, wie groß die Einheit werden darf – zeichnen Sie zum Beispiel in die beiden unteren Dreiecke eines Kästchens, kann dieser Teil der Grafik später nicht dargestellt werden. Die Hintergrund- und Rahmenfarben der Kästchen (rosa, violett, grün) müssen unbedingt die letzten drei Plätze in der Farbpalette der Grafik einnehmen – Civilization 2 behandelt diese drei Palettenfarben als »unsichtbar«. Im Bild sehen Sie, daß wir unsere PC Infanterie in das Kästchen rechts vom »Entdecker« zeichnen. Da die Einheit mit Logo nur schwer in die Mitte des Kästchens paßt, verschieben wir sie an den linken Rand und nehmen in Kauf, daß später das Hitpoints-Wappen leicht verdeckt sein wird. Wenn Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie die Datei wieder als **UNITS.GIF** im CIV2-Verzeichnis. Achtung: Wenn man die Palette dieses Bildes verändert, kann die Farbdarstellung von Civilization 2 durcheinanderkommen. Gehen Sie deshalb sicher, daß die Datei als 256-Farben-Grafik eingeladen, dargestellt und auch wieder gespeichert wird. Zu guter Letzt verpassen wir unserer PC Infanterie noch ein eigenes Kampfgeräusch. Hierzu verwenden Sie eine beliebige (aber möglichst kurze) WAV-Datei, die Sie als **CUSTOM1.WAV** ins Verzeichnis »CIV2\SOUND« stellen. Auch für maximal zwei weitere neue Einheiten ist dies möglich, die »1« im Dateinamen wird dann eben in eine »2« oder »3« geändert. Viel Spaß. (la)



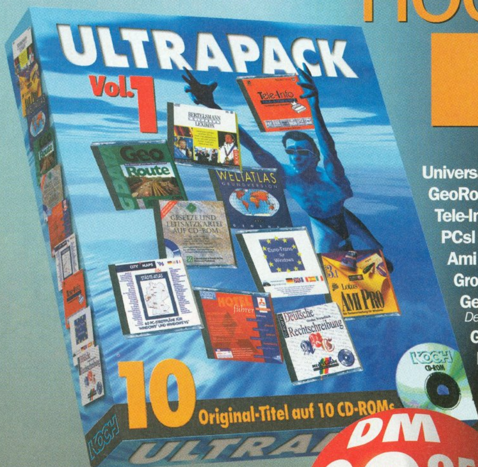
Die PC Infanterie im Einsatz – aufgrund der Icon-Größe ist das Wappen etwas verdeckt.

AUF DER CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus befindet sich das beschriebene Beispielszenario sowie »Alexander der Große«, das erste, offizielle Bonusszenario.

Das gabs noch nie!

10 Original-**Bestseller** zum Preis von Einem!

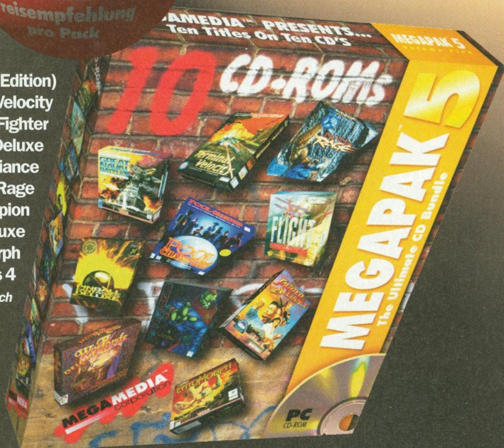


Universallexikon '95 *(Bertelsmann)*
GeoRoute *Routenplaner für Deutschland (GData)*
Tele-Info Fax-Auskunft *Über 1 Mio dt. Fax-Nummern (TeleInfo Verlag)*
PCsl 60 Stadtpläne *60 Städte gleichzeitig! (City Maps)*
Ami Pro 3.1 *Textverarbeitung – Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version (Lotus*
Großes Wörterbuch der Dt. Rechtschreibung *(Media Globe)*
Gesetze und Leitsatzkartei *Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren (Rheinbaben & Busch)*
Geothek Weltatlas *Grundversion (Hölzel Verlag)*
Euro-Trans *Wörterbuch D/E/F/Sp/I – 280.000 mögl. Übersetzungen · Quell- und Zielsprache beliebig wählbar (Abstraction Systems)*
Mitsubishi Hotelführer '96 *10.000 Hotels und Restaurants (KOCH Media GmbH)*

DM 99,95 unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Erhältlich im guten Fachhandel

absolut bester Flugsimulator **Flight Unlimited (Special Edition)**
schwindelerregende 3D-Action **Terminal Velocity**
hochwertiges 3D-Kampfspiel **FX Fighter**
Top-Flipper-Simulation **Pinball Fantasies Deluxe**
3D Strategie Knüller **Jagged Alliance**
Knallhartes 3D Kampfspiel **Primal Rage**
Brandneue Billiardsimulation **Pool Champion**
Neuausgabe des Strategie-Klassikers **Warlords 2 Deluxe**
Echtzeit-Rollenspiel **Entomorph**
Brandaktuelles Marine-Strategie-Spiel **Great Naval Battles 4**
inkl. deutsches Handbuch



Im Vertrieb von KOCH Media

Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

KOCH

sei schon vorbei?



COMING SOON
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE
FÜR PC CD-ROM

ocean

TEAM17™

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DER LETZTE VORPOSTEN



Die Raumstation Deep Space Nine liegt direkt an einem Wurmloch, einer Abkürzung in einen anderen Teil der Galaxis.

Die Fernsehserie »Deep Space Nine« krempelte Star Trek kräftig um – nicht immer den Wünschen der Fans nach.



Alles gute geht einmal zu Ende. Im fünften Jahr von »Star Trek: The Next Generation« war den Produzenten bei Paramount klar: Ewig können wir diese Serie nun auch nicht machen. Anstelle die Enterprise solange fliegen zu lassen, bis selbst die Fans die Nase voll haben, sollte das erfolgreichste Schiff der Fernsehgeschichte im Kino vor Anker gehen. Mit einem Kinofilm läßt sich sowieso mehr Geld verdienen; Leinwand und Bildschirm schließen sich aber aus.

Die Lösung des gordischen Knotens: Ein neues Star Trek mußte her. Aber diesmal wollte man nicht nochmals ein Raumschiff auf ewige Forschungsreise schicken; die neue Serie sollte einen anderen Charakter haben, um auch auf sich alleine gestellt erfolgreich zu sein. Also erdachte man eine Raumstation am Rande des Föderationsgebiets im tiefsten Weltall, auf englisch »deep space«. Als neunter Außenposten der Föderation wäre das Leben dort eigentlich langweilig, wenn da nicht das »Wurmloch« wäre. Ganz in der Nähe der Station befindet sich so eine Abkürzung im Weltall, die Schiffe in den »Gamma-Quadranten« lotst. Ohne Wurmloch wäre man auf dieser Strecke bis zu hundert Jahre unterwegs. So wird aus dem verkommenen Außenposten ein Anlaufpunkt für Glücksritter, Diplomaten, Söldner und Fanatiker – schließlich gibt es nirgendwo sonst in der Föderation ein solches Tor in einen anderen Bereich der Galaxis.

Deep Space Nine hat aber noch eine andere Eigenheit. Die Station wird zwar von der Föderation bemannt, gehört aber den Bajoranern, die sie wiederum von den Cardassianern übernommen haben. Die grauen Cardassianer haben sechzig Jahre lang Bajor als Sklavenplaneten gehalten, bis die Rebellion schließlich die selbsternannten Herren vertrieb. So geht es auf DS9 wesentlich grimmiger zu, als auf einem blitzblanken Raumschiff mit ausgewählter Crew, denn seine »Gäste«



Die Stammbesatzung von Deep Space Nine: Barbesitzer Quark (ein Ferengi), Sicherheitschef Odo (ein Formwandler), Wissenschafts-Offizier Jadzia Dax (Trill-Symbiontin), Erster Offizier Kira Nerys (Bajoranerin), Jake Sisko (Sohn des Kommandanten), Cheftechniker Miles OUBrien, Commander Benjamin Sisko und Stationsarzt Julien Bashir.



Quarks Bar ist Treffpunkt für die schrägsten Aliens der Galaxis. Besonders beliebt ist das Glückspiel »Dabo«, welches Ähnlichkeit mit dem terranischen Roulette hat.


Der Führungsstab von Deep Space Nine diskutiert ein wissenschaftliches Problem.


Zur Zusammenarbeit gezwungen ist das Verhältnis zwischen den Cardassianern und der Föderation doch weiterhin gespannt.

können sich Commander Sisko und Team nicht frei aussuchen. Als erste Details über die neue Star-Trek-Serie bekannt wurden, ging ein Raunen durch die Fan-Gemeinde. Die ewig netten Raumschiffkapitäne mochten zwar klischeehaft sein, sie waren aber auch beliebt. Eine nicht ganz so »cleane« Version von Star Trek, in der innere Konflikte und eine verfallene Raumstation im Vordergrund stehen, konnte auf dem Papier keine Begeisterungsstürme auslösen. Den Vorurteilen hielt DS9 aber stand und so hat die Serie im vierten Jahr eine ähnliche Beliebtheit wie die »Next Generation« erreicht.

Formwandel

Nachdem die Crew der Next Generation die TV-Schirme verlassen hatte, begannen die DS9-Produzenten, auch ihre Mannschaft nicht nur an Bord der Station herumsitzen zu lassen. Durch die Einführung eines neuen Gegners, den »Jem'Hadar« aus dem Gamma-Quadranten, bestand die Notwendigkeit für ein neues Schiff. So tauchte im dritten Jahr die »Defiant« auf, ein kleines aber bis an die Zähne bewaffnetes Raumschiff, welches daraufhin in vielen Folgen das zweite Zuhause der DS9-Crew wurde. Die Konfrontation mit den Jem'Hadar wurde sowohl am Ende der zweiten, wie auch der dritten Staffel als »Cliffhanger« verwendet – die Formwandler scheinen drauf und dran zu sein, die ganze Föderation zu unterwandern.

Um die Beliebtheit weiter zu steigern und noch mehr Anschluß an die Vorserie zu schaffen, holte man schließlich im vierten Jahr den Klingonen Worf auf DS9. Dort soll er helfen, den bröckelnden Frieden mit den Klingonen wieder zu kitten; denn kommt es zu einem erneuten Krieg zwischen der Föderation und den Kriegern mit der markanten Stirn, haben die Jem'Hadar mit Sicherheit leichtes Spiel.

Die vierte Staffel von »Deep Space Nine« läuft in den USA zur Zeit mit besonders großem Erfolg. In Deutschland ist erst gegen Ende des Jahres mit diesem Handlungsast zu rechnen. Erst vor kurzem beendete SAT.1 die Erstausstrahlung des dritten Jahrgangs und beginnt im Sommer mit der deutschen Synchronisation der neuen Folgen. Darunter befinden sich neben der Fortsetzung der Jem'Hadar-Story und des Klingonen-Plots auch einige markante Einzelfolgen. Durch einen Zeitsprung landen beispielsweise Ferengi Quark und sein Bruder Rom zusammen mit Sicherheitschef Odo in der Wüste von Nevada im Jahre 1947 – eine nicht ganz ernst gemeinte Erklärung für die Ufo-Phänomene, die sich damals angeblich abgespielt haben. SAT.1 plant diese Folgen für den Herbst 1996. **(bs)**


Sicherheitschef Odo gerät immer wieder mit den Ferengi aneinander. Schließlich nehmen die Profitgeier des Alls die Gesetze nicht allzu genau.

TREK TRIVIA

- Star Trek kann in mehr als hundert Ländern gesehen werden.
- Jede Minute werden in den USA 13 Star-Trek-Bücher gekauft.
- An jedem Wochenende finden in den USA mindestens vier Star-Trek-Conventions statt, die von insgesamt 300.000 Fans pro Jahr besucht werden.
- »Trekkers« sind die einzigen Fans, deren Name in das Oxford English Dictionary aufgenommen wurde.

DIE PERSONEN

Commander / Captain Benjamin Sisko
Der Kommandant von Deep Space Nine; alleinerziehender Vater von Jake Sisko

Sicherheitschef Odo
Alien, das sich in jede beliebige Gestalt verwandeln kann (Formwandler, Wechselbalg)

Kira Nerys
Rebellenführerin gegen die Cardassianer, nun Verbindungsoffizier von Bajor

Jadzia Dax
Symbionten-Wesen aus einem dreihundert Jahre alten Wurm in einem jungen Körper

Dr. Julian Bashir
Der Arzt der Station, der frisch von der Akademie scharf auf einen »Außenposten« war

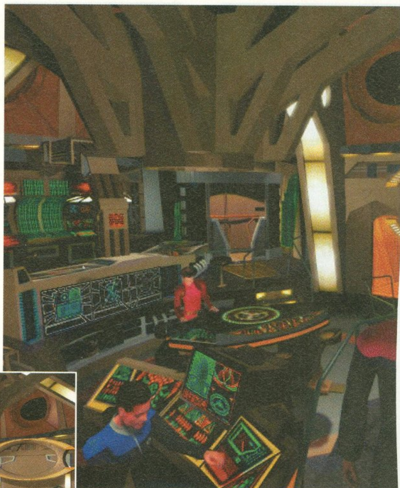
Quark
Besitzer der Bar »Quarks«, wo er sein Geld nicht immer mit legalen Geschäften verdient

Miles O'Brien
Technischer Leiter (Chief) der Station, abkommandiert von der Enterprise-D.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

HARBINGER

Raumstation unter Feuer: Rätselhafte Dronen greifen »Deep Space Nine« an, gerade als die Föderation Kontakt zu einem neuen Volk aus dem Gamma-Quadranten aufnehmen will.



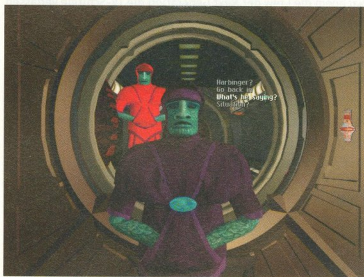
Willkommen auf der »Ops«, der Kommandozentrale von Deep Space Nine. Hier können Sie sich relativ frei bewegen und alles aus verschiedenen Perspektiven betrachten.

Diplomat Bannik hat eine böse Vorahnung, als ihn der Befehl der Föderation erreicht: Ausgerechnet er soll seine Mission im Gamma-Quadranten abbrechen und durch das Wurmloch zu »Deep Space Nine« zurückkehren. Dort ist sein Mentor, Botschafter Karrik, mit einer Delegation neuer Wesen eingetroffen. Die »Scythians« sind allerdings nicht die gesprächigsten und Karrik besteht darauf, daß ihm sein Schüler Bannik hilft.

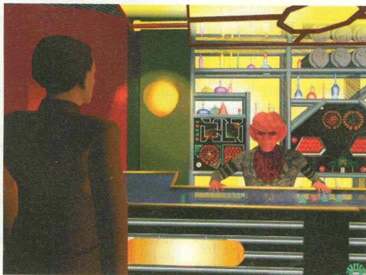


Auf dem Weg zu DS9 wird Banniks Shuttle jedoch von bislang unbekannten Drohnen angegriffen. Die kleinen Raumschiffe verfolgen ihn durch das Wurmloch und bringen seinen Gleiter außer Kontrolle. Zum Glück ist Bannik kein bürokratischer Diplomat, der sich nur mit Aktenordnern auskennt: Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, daß der Vermittler nebenbei auch Anti-Terror-Experte, Taktik-Offizier und Überlebenskünstler ist.

Doch mit der Rettung aus dem Shuttle, kurz bevor es explodiert, fangen die Schwierigkeiten erst an. Neben den Kommunikationsproblemen mit den Scythians beginnen Drohnen, die Station zu umzingeln. Schon bald kommt es zu einer ersten Auseinandersetzung mit den kleinen Biestern. Deren Verhalten deutet an, daß bald Nachschub kommen wird. Und als Bannik in einer ruhigen Minute endlich mal mit Karrik reden will, findet er in dessen Quartier nur noch eine Gallert-artige Masse vor. Jemand hat den Botschafter mit einer von der Föderation geächteten



Kommunikationsprobleme mit den Scythians: Es dauert eine Weile, bis Sie hinter das Geheimnis ihrer Sprache kommen.



Hassliebe zwischen Außerirdischen: Auch in Harbinger sind sich Odo und Quark nicht grün.

Spiele-Test

DEEP SPACE NINE: HARBINGER

Hersteller:	Viacom New Media	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	HEINRICH:	–	FLORIAN:	★★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★★★



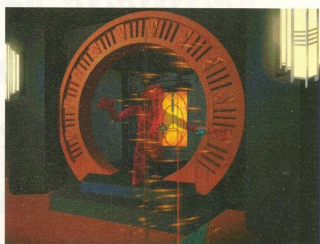
Waffe ermordet.

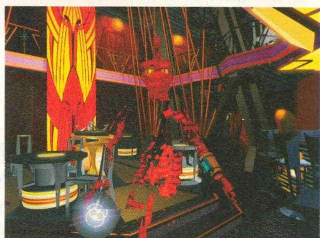
Odo und Bannik machen sich auf die Suche nach den Mördern; zum Glück ist die Liste der Verdächtigen kurz. Ein Plasmasturm hat Commander Sisko veranlaßt, die Station schon vor Stunden zu räumen. Neben einer Minimal-Besatzung sind nur noch die Gäste an Bord, welche die Evakuierung verpaßten. Noch während der Suche nach dem Mörder entwickelt sich aber ein weiteres Mysterium: Auf Deep Space Nine scheint es zu spuken, denn plötzlich verschwinden Werkzeuge und Türen öffnen sich, obwohl niemand in der Nähe ist. Und dann ist da noch die bajoranische Priesterin Vedek Rasmus, die mit Zitaten der Propheten auf noch Böseres hinweist: Ein »Harbinger« würde kommen, um zu »reinigen«. Sisko kann nur hoffen, daß damit nicht gemeint ist, die Station zu vernichten...

Mit genug Handlung und Verwicklungen für gleich drei Fernsehepisoden strebt das erste Spiel zu »Deep Space Nine« auf den Markt. Unter dem Namen »Harbinger« (ausgesprochen wird es »Harbinschehr«) erscheint eine Mischung aus Adventure und Actionspiel, die sich treu an die Vorlage hält. So konnten die Rollen der Hauptdarsteller mit den Schauspielern des Originals besetzt werden: Sisko, Dax, Kira, Odo und Quark haben die Stimmen der Original-Show (die von den deutschen Stimmen aber erheblich abweichen). Auf Doc Bashir und Miles O'Brien müssen Sie allerdings verzichten. In der Spielhandlung haben sie die Evakuierung der Station geleitet und sind deswegen nicht mehr an Bord.

Mit den Stimmen der Schauspieler ist es dann aber auch getan. Für das Programm wurden weder die Originalkulissen benutzt, noch die Mimen vor eine Kamera gezerrt. Station und Personen entstammen einer 3D-Software, was einigen Grafiken gut getan hat, den meisten Bildern aber eine viel zu sterile Note gibt. Insbesondere die »Schaufensterpuppen«, welche für die einzelnen Charaktere stehen, erweisen sich als optische Bremse. Die Personen bewegen sich selten und dann derart eckig, daß die Sprachausgabe nicht viel retten kann.

Im Spiel ist nicht die ganze Station nachgebildet worden; als Sicherheit vor dem Plasmasturm wurden diverse Sektionen geschlossen. Neben der Ops (das Hauptquartier) steht Ihnen die



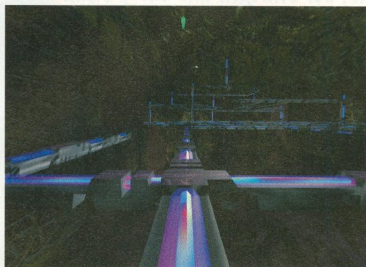


Jagd auf einen getarnten Außerirdischen: Betäuben Sie den unsichtbaren Gegner, bevor er sich an Sie heranschleichen kann.

JÖRG LANGER 

Ich gebe es offen zu: Ich bin kein Star-Trek-Fan, die Serie hat für mich in etwa den selben Anziehungsfaktor wie »Akte X« oder »Baywatch«. So kann ich auch die Macken dieses Spiels nicht übersehen: Meine Adventures will ich bitte schön nicht mit aus dem Bildschirm springenden Aliens verwässert haben; die Maus ist nicht zum Ballern da. Wenn ich Action will, dann spiele ich »Duke Nukem 3D«, bei dem ich mich frei bewegen kann und nicht von Bild zu Bild springe. Insofern kann ich Boris Enthusiasmus über die Actionszenen überhaupt nicht verstehen. Auch die Schießbuden-Filme in »Rebel Assault«-Manier sind hier bestenfalls Durchschnitt. Zieht man all diese Actionszenen ab, dann bleibt nicht viel Adventure übrig. Ermüdendes Hin- und Herlaufen durch die Station mit mörderischen Ladezeiten, ab und zu mal ein Mausklick-Puzzle – gähn!

Außerdem sollte man denjenigen bei Viacom ins All schießen, der sich gedacht hat: Schauspieler brauchen wir nicht. Die Darstellung der Hauptpersonen als detailarme 3D-Puppen wirkt derart unrealistisch und steif, daß man selbst als Star-Trek-Hasser Mitleid bekommt.



Hier ist Orientierungssinn gefragt: Das 3D-Labyrinth auf dem fremden Planeten ist ganz schön trickreich.

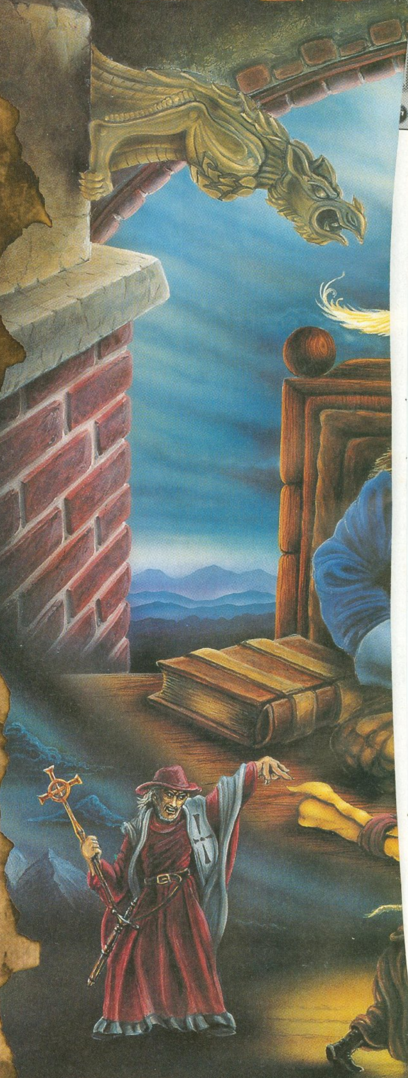
IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
DS9: HARBINGER	○	○	○	○	nicht v.	geplant
STTNG: A Final Unity	○	⊕	○	○	nicht v.	○
ST: Judgement Rites	⊕	⊕	⊕	○	nicht v.	○
The Dig	⊕	○	○	⊕	nicht v.	geplant

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

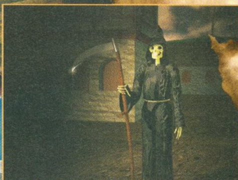
Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch



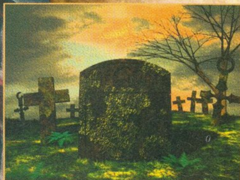
Fugger II





Jetzt im Handel!

Für PC CD-ROM!





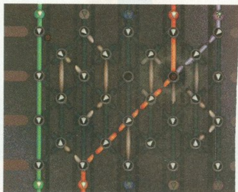
SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO

Promenade sowie Teile des Dockingrings und der Gästequartiere offen. Da die Turbolifte defekt sind, müssen Sie zwangsweise durch viel Lauf- und Klickerei die Station per pedes erkunden. Spielerisch überwiegen die Actionelemente, auf die Sie jederzeit treffen können. Im Verlauf der Handlung werden Sie nicht nur in der Station angegriffen, sondern müssen sogar Jagd auf Flüchtige machen. Der Cursor verwandelt sich dann automatisch in das Fadenkreuz Ihres Lasers. Zusätzlich gibt es in den Raumschiffen Szenen im Stile eines »Rebel Assault«: Vorberechnete 3D-Filme laufen ab, in denen Sie die Angreifer mit gezielten Mausklicks ausschalten. Adventure-Puzzles gibt es wenig; da Sie kein Inventar mit sich führen, beschränken sich die Rätsel auf Dialoge mit anderen Charakteren und kleinere Denk- und Logikspielchen im Sinne eines »7th Guest«.



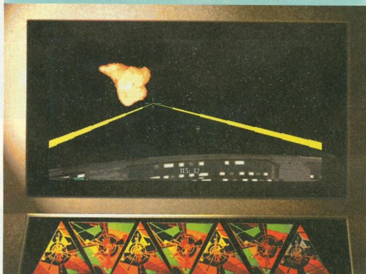
Gefahr für Odo: Der Formwandler wird von einem Verdächtigen bedroht.

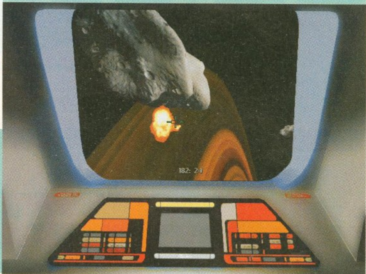


Eines der eingestreuten Mini-Puzzles: Leiten Sie die Energie so um, daß der Transporterstrahl wieder funktioniert. ▼

Natürlich beschränkt sich die Handlung nicht auf die Station selbst. Wenn sich alle Handlungsstränge zu vereinigen scheinen und die Lösung zum Greifen nahe ist, wird eine zweite CD-ROM bemüht, die den Spieler auf einen fremden Planeten im Gamma-Quadranten versetzt. Dort warten nochmals wesentlich kniffligere Denksportaufgaben, wie beispielsweise ein dreidimensionales Labyrinth. Wer sich erfolgreich durch diese zweite Hälfte des Spiels klickt, erhält einen in der Branche nicht üblichen Bonus. Nach der Endsequenz wird ein Spielstand freigeschaltet, mit dem Sie alle Actionszenen direkt anspringen, sowie die Station ohne Rätsel- und Actiondruck durchwandern können.

Die englische Version von Harbinger ist schon als Import-Ware zu haben; deutsche Spieler dürften mit ihr aber einige Probleme haben, da die Sprachausgabe nicht untertitelt ist. Die deutsch synchronisierte Version ist für den Juni geplant. **(bs)**





Einige Actionszenen sind als vorberechnete Filme mit eingeblendeten Gegnern realisiert worden.

BORIS SCHNEIDER ★★★★

Von der grausamen Grafik vorgewarnt machte ich mich beim Test von Harbinger auf einiges gefaßt und wurde vielleicht gerade deswegen angenehm überrascht. Das wichtigste bei einem Star-Trek-Spiel, die Handlung, haben die Programmierer nämlich sauber hinbekommen. Die einzelnen Plot-Elemente sind stimmig und die Auflösung logisch. In den Dialogen denkt man nie »Das hätte der echte Sisko jetzt aber anders gemacht«.

Und die Puzzles und Actionszenen passen auch wie ein maßgeschneiderter Anzug: Ich hab mich beim Spielen nicht über Hindernisse geärgert, sondern war motiviert, sie zu überwinden.

Trotzdem bleibt die Grafik der Personen häßlich und die Ladezeit enorm: Insbesondere in der ersten Spielhälfte, wo ein kaputter Turbolift Sie dazu zwingt, die Promenade knapp ein dutzend Mal rauf und runter zu laufen, setzt Gähnen ein. Das dreidimensionale Labyrinth in der zweiten Spielhälfte wäre mit schnellerem Nachladen ebenfalls kurzweiliger. Andererseits habe ich hier länger gespielt und probiert als beispielsweise an »The Dig«. Um über alle Unzulänglichkeiten des Spiels hinwegzusehen, muß man allerdings tatsächlich ein echter Star-Trek-Fan sein – dann gefällt es garantiert.



KA'PLAH!

Das nächste Star-Trek-Spiel kommt völlig ohne die Serienstars aus: In »Klingon« klären Sie ein Attentat auf den Vorsitzenden des Rates.

Als junger Diplomat der Föderation sollen Sie auf einen Posten im klingonischen Reich versetzt werden. Die Krieger mit der markanten Stirn haben aber eine recht eigene Lebensweise, die wir Terraner nicht völlig verstehen. Damit Sie nicht laufend in Fettnäpfchen tappen (die unter Klingonen tödlich sein können), schickt man Sie auf ein Holodeck. Dort nehmen Sie an einem klingonischen Abenteuer teil, bei dem es um mehr als einen Sprach- und Kulturkurs geht.

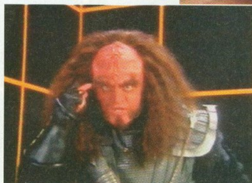
Auf dem Holodeck finden Sie sich im Körper eines jungen Klingonen wieder, der gerade seine erste Kriegerprüfung vor sich hat. Im Haus der Familie finden sich zahlreiche andere Krieger ein. Auch Gowron, Vorsitzender des klingonischen Rates, schaut vorbei um den Jungen eines Freundes zum echten Klingonen werden zu sehen. Zu Beginn der Feierlichkeiten wirkt alles noch wie ein reiner Kultur-Trip: Sie lernen, die lokalen Speisen zu unterscheiden und eine klingonische Oper zu singen. Doch beim Auspacken der obligatorischen Gastgeschenke passiert es: Einer Schachtel entsteigt ein »Hunter-Killer«, eine kleine Attentats-Sonde, die auf ein bestimmtes Wesen programmiert ist. In diesem Fall ist es Gowron, den offensichtlich jemand beseitigen will. Doch gerade als die Sonde zustoßen will, stellt sich Ihr Vater der mörderischen Waffe in den Weg. Jetzt liegt gleich eine doppelte Last auf Ihren Schultern: Rächen Sie den Mord an Ihrem Vater und decken Sie ein Komplott innerhalb des klingonischen Reiches auf. Doch bevor Gowron Sie mitnehmen kann, müssen Sie noch die Kriegerprüfungen bestehen.

Selten wurde ein derart hoher Aufwand für die Dreharbeiten eines Computerspiels betrieben. Für »Klingon« wurden mehrere Bühnen aufgebaut, wie eine Bar, das Haus der Familie und natürlich die Brücke eines klingonischen »Bird of Prey«-Kampfraumers. Bis zu zwölf Schauspieler gleichzeitig wurden in Klingonen-Kostüme gepackt, um knapp zwei Stunden Video zu drehen. Regie bei den Dreharbeiten führte Jonathan Frakes, besser bekannt als »William Riker« aus Next Generation. Er steht den Klingonen recht nahe und führte auch schon bei entsprechenden Fernsehfolgen Regie.

Das Spiel selbst präsentiert sich im wesentlichen als interaktive Fernsehfolge: Sie verfolgen das Geschehen aus der Perspektive des jungen Kriegers; an einigen Stellen können Sie per Mausklick eingreifen, um Personen anzusprechen, Geräte zu bedienen oder gar Ihre Waffe zu ziehen. Je nach Aktion verlaufen die folgenden Szenen anders. Außerdem soll dem Spiel, wenn es fertig ist, noch ein Führer durch die Klingonen-Kultur in Buchform, sowie eine Sprachlehrkassette beiliegen. Beides ist aber nicht für das erfolgreiche Durchspielen notwendig. Klingon wird voraussichtlich auch deutsch synchronisiert; die deutsche Fassung soll noch diesen Sommer erscheinen. (bs)



Speziell für das Spiel wurde die Brücke eines »Bird of Prey« nachgebaut.



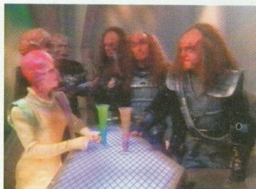
Handle, und Du hast Nahrung. Denke, und Du bist Nahrung. (Altes klingonisches Sprichwort)



Gowron kann dem feigen Attentat nur entkommen, weil sich Ihr Vater opfert.



Spiel mir das Lied vom Ferengi, Menschenfrau.



Pflaumensaft für mich und meine Freunde. Und zwar sofort!

FACTS ZU KLINGON

- **Hersteller:** Viacom New Media
- **Genre:** Interaktiver Film
- **Termin:** Sommer '96
- **Besonderheiten:** Zwei Stunden spezielles Video, Regie führte Jonathan Frakes

GOLD PLAYER

FANTASY GENERAL

Wie aus Panzern Drachen wurden: Der dritte Teil von SSIs General-Taktikserie stellt Märchengeneräle gegen fünf garstige Grobiane.

Für das einstige Image der Strategiespiele als mysteriöse Erzlangweiler waren nicht zuletzt SSIs Hexfeld-Progamme zuständig, die mit Telefonbuch-Regelwerken, tausendundzwei Tastenkommandos und mieser Grafik aufwarteten. Vor anderthalb Jahren revolutionierte dieselbe Firma mit »Panzer General« die rundenbasierte Computertaktik. Akzeptable Präsentation, einfache Bedienung und anspruchsvolle Missionen machten aus dem Geheimtip einen Erfolg. Ein anderes Programmierteam übertrug den Nachfolger »Allied General« (in Deutschland »Panzer General 2«) auf Windows, ohne inhaltlich viel zu ändern. Jetzt melden sich die ursprünglichen Designer mit »Fantasy General« (wieder DOS) zurück, in leicht modernisiertem Gewand. Mehr Geräuscheffekte sind zu hören, die bunteren Einheiten-Icons werden animiert.



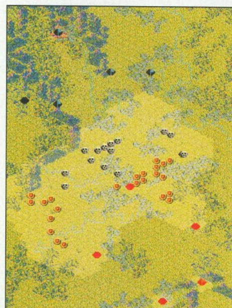
Unser Leutnant läßt seinen Sturm-Zauber auf eine feindliche Einheit los.

Großangriff auf die Eisfestun



In diesem Menü verteilen Sie die kommenden Einnahmen auf die Erforschung neuer Kampfeinheiten.

Die Märchenwelt Aer hat soeben die genre-typische Entwicklung vom friedvollen Fantasy-Freizeitpark zum geknechteten Katastrophengebiet abgeschlossen. Schuld ist Herr Schattenlord, der mit seinen wüsten Monstermassen die Menschen unterdrückt. Auf vier Kontinenten sitzen seine willigen Handlanger auf Gouverneursposten, den fünften drangsaliert er höchstpersönlich. Nur der »Rat der Fünf« gibt nicht auf. Unter vier Helden wählt er einen aus, der die Kontinente befreien soll. Ritter Calis ist charismatisch, rekrutiert mit Vorliebe Kavallerie und darf einmal pro Schlacht seine Soldaten magisch heilen. Lord Marcas bevorzugt Infanterie, zieht neutrale Helden an und hat eine größere, erfahrenere Armee. Zauberer Krell kann in jeder Runde einen von vier Zaubersprüchen anwenden und rekrutiert günstig magische Truppen. Hexe Mordra schließlich ruft vor jeder Schlacht zwei Bonus-Einheiten herbei und setzt eine von zwei Zaubereien ein. Zudem sind »Biest-Truppen« für sie besonders günstig anzuwerben.



Die Übersichtskarte zeigt entweder die Boden- oder die Lufttruppen auf dem gesamten Spielfeld.

Haben Sie Ihr Alter Ego gewählt, beginnt die Rückeroberung der fünf Kontinente. Der erste stellt auch Einsteiger vor keine größeren Probleme – Einspielen heißt die Devise. Für Fortgeschrittene wird es ab dem dritten Kontinent knifflig, für Profis ab dem vierten. Dies gilt für den Schwierigkeitsgrad »Hard«; natürlich lassen sich die Anforderungen hoch- oder herunterschrauben. Es kommt im Laufe der Kampagne vor allem darauf an, seine »Kerntruppen« kontinuierlich aufzubauen. Das sind Einheiten, die Sie ständig begleiten, an Erfahrung gewinnen und dadurch immer besser kämpfen. Zusätzlich wird man von Freiwilligen verstärkt, die allerdings nach Befreiung eines Kontinents wieder das Weite suchen. Trotzdem sind die Hilfsgruppen nützlicher als bei den Vorgängern –

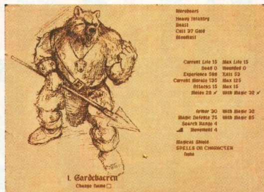


Die Truppenliste dient der Übersicht sowie dem gezielten Anspringen einzelner Regimenter.



richtig plazierte Belagerungseinheiten kämpfen indirekt mit.

GOLD PLAYER



Diese »Werbären« sind seit dem ersten Kontinent dabei und entsprechend schlagkräftig.



Die vier Feldherren sowie ihre bösen Pendants verfügen über ganz spezielle Fähigkeiten.

dort verschwanden sie noch nach jeder Schlacht. Alle Truppen verfügen über 15 Stärkepunkte, ausgenommen Helden und »Einzelwesen« wie etwa Drachen. Diese haben zehn Stärkepunkte und können nur Verwundungen kassieren, während normale Truppen auch Tote zu verbuchen haben. Während man Verletzte durch Heilzauber oder Rasten innerhalb von einer Runde wieder hochpäppelt, können Gefallene nur durch teures Nachrekrutieren oder zwischen zwei Schlachten ersetzt werden. Die meisten Helden beherrschen einen von 19 Zaubersprüchen wie »Flammenball« oder »Betören«. Zudem stößt man in Ruinen und Tempeln nicht nur auf Gold oder Spezialereignisse (»Ein Zwerg beäugt verächtlich die Rüstungen Eurer Soldaten und bessert sie auf.«), sondern auch auf magische Gegenstände.

Neben Menschen und den erwähnten Biest-Soldaten á la »Werlöwen« existieren magische und mechanische Truppen. Jede »Rasse« hat ihre Vorteile: Menschen sind am schwächsten, können aber als einzige »befördert« werden. So macht man aus Pistolenschützen Musketiere, sobald letztere zur Verfügung stehen. Magische Wesen sind gegen Zaubersprüche resistent, Biester vor allem im Angriff stark. Für Mech-Truppen sprechen ihre Verteidigungsstärke und geringen Kosten, doch darf man sie erst rekrutieren, nachdem eine bestimmte Mission bewältigt wurde. Das Reparieren beschädigter Mechanischer wird sogar erst nach Befreiung eines verschleppten Düsentrieb-Verschnitts möglich.

Insgesamt über 180 Truppentypen bietet Fantasy General, eingeteilt in verschiedene Klassen. So gibt es die Äquivalente zu »Jagdfliegern« und »Bombern«, leichte und schwere Infanterie, Kavallerie sowie Magier. Plänkler halten ihre Gegner auf Distanz und haben im Angriff nur von anderen Plänklern oder Bogenschützen etwas zu befürchten, außerdem kommen sie mit unwegsamem Gelände zurecht. Jeder Kontinent weist ein anderes Terrain auf, so ist der dritte ein riesiger Dschungel und der vierte eine Eiswüste. Flüsse und Berge bilden zeitraubende Hindernisse, Straßen erleichtern die Bewegung. Bonusziele wie Tempel lie-

AUF DER CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie einen kompletten Schlachtverlauf als Diashow. Starten Sie diese im Verzeichnis \PREVIEWS\FANTASY einfach mit dem Befehl GO.

FANTASY GENERAL

Hersteller: SSI	Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS	Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (abwechselnd an einem Computer)	

Präsentation: ○	Spieltiefe: ⊕⊕	Multiplayer: ⊖
Ausstattung: ⊕	Komfort: ⊕	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★	HEINRICH: ★★★★	FLORIAN: ★★★★
JÖRG: ★★★★★	MONIKA: ★★★★	HENRIK: ★★★★

BORIS SCHNEIDER 

Ich kann mir die Erleichterung bei den Händlern deutlich vorstellen: Endlich kein zweiter Weltkrieg mehr in einem Strategiespiel von SSI. Waren die Panzer Generale durch ihren politischen Hintergrund eher geduldete als mit offenen Armen empfangene Spiele, gibt es für die Fantasy-Variante keine deutschen Tabus.

Aber nicht nur die moralisch engagierten Spieler freuen sich: Fantasy General denkt das Prinzip spielerisch eine Stufe weiter und macht insbesondere durch die große Zahl unterscheidbarer Truppentypen Boden wett. Wer »Command & Conquer« gewohnt ist, vermißt zwar zu Beginn den Faktor »Echtzeit« und muß sich erst an die Sechsecke gewöhnen – doch spätestens nach einer Stunde setzt unbeschwertes Taktieren ein. Diverse Level haben Puzzle-Charakter: In welcher Reihenfolge löse ich die gegnerische Stellung auf? Wie kann mein Trupp den stark verteidigten Fluß überqueren?

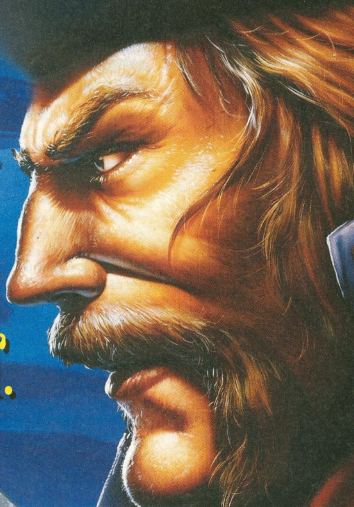
Wer auch in Zukunft nicht von »Strategie Light« lassen will, wird sich über die manchmal etwas fummelige Bedienung ärgern, die ein komplexeres Spiel nun mal mit sich bringt. Hier sind mehr Mausklicks und größere Menüs an der Tagesordnung als bei »Warcraft 2« und Co. Doch verglichen mit den Hexfeld-Wüsten der achtziger Jahre ist der Fantasy General eine Offenbarung und auch für den Gelegenheits-Strategen ein Muß.

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch





Nummer 1 in Deutschland*
Spiel des Jahres in den USA**



geht weiter.
der Luft!

*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96
**„Game Of The Year" und „Best Multiplayer Game", PC GAMER, März 1996

Demnächst
von
BLIZZARD:

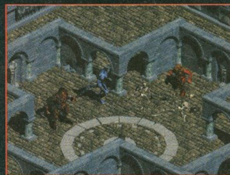
DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten
dämonische Kreaturen,
magische Kräfte
und Diablo, der Herrscher
über die Unterwelt.

Viel Glück!





Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

GOLD PLAYER

gen oft weitab vom Schuß; Sie müssen selbst wissen, ob Ihnen das dort versteckte Zufallsereignis den Umweg wert ist.

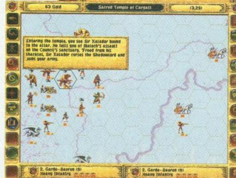
Während bei den Vorgängern festgelegt war, wann welche Truppentypen zur Verfügung standen, haben Sie bei Fantasy General großen Einfluß auf diesen Faktor. Das während einer Schlacht eroberte Gold wird zum Teil in die Erforschung neuer Truppentypen investiert. In einem Extrabildschirm bestimmt man, welche Forschungsmittel in welche Klassen gesteckt werden. Ein Reitergeneral wird eher nach neuen Kavallerie-Einheiten streben, ein Belagerungsfan nach Katapulten.

Kämpfe laufen wie gewohnt ab: Vor oder nach der Bewegung zielt ein Regiment per Mauszeiger auf einen Gegner; die zu erwartenden Toten und Verwundeten sind am unteren Bildschirmrand zu sehen. Per Klick wird der Angriff ausgeführt oder aber per Undo-Knopf die Bewegung rückgängig gemacht. Der »Befestigungsgrad« ist weggefallen, die Einheiten graben sich nicht mehr ein. Dafür bieten Ortschaften Verteidigungsboni, in Türmen stationierte Truppen fliehen niemals. Spezielle Gebäude (wie die Burg eines Bösewichts) sind nun mehrere Hexfelder groß. Wiederum können jeweils eine Luft- und eine Bodeneinheit im selben Hexfeld stehen, die übliche »Klemmregel« (die Truppen dürfen nicht direkt an Feinden vorbeiziehen) macht durchdachte Formationen notwendig. So gleicht die Eroberung einer Stadt oft dem Lösen eines Puzzles: Der richtige Gegner wird ausgeschaltet, um eine Kanone plazieren zu können, welche dann die durch einen Luftangriff vorbereitete Attacke des eigentlichen Sturmtrupps mit indirektem Feuer unterstützt.

Neben der umfangreichen Kampagne stehen fünf Einzelszenarios sowie die »Arena« zur Verfügung. Bei letzterer entscheiden Sie sich für Startkapital, Extrafähigkeiten und ein Spielfeld, oder spielen auf einer Zufallskarte. Die Übernahme der Lieblingsarmee ist ebenso möglich wie das Zusammenstellen einer neuen. Als unbefriedigend erweist sich der eingebaute Mehrspielermodus: Da es keine Kampfberichte gibt, weiß man nie, was der Gegner in der letzten Runde gemacht hat. Besonders ärgerlich ist dies, weil das hauseigene Allied General eben jene Replay-Funktion enthält. (la)



Die vorn plazierte schwere Infanterie wird von Bogenschützen gedeckt, ein Freiraum ermöglicht der Frontlinie im Notfall die Flucht.



Beim Erobern bestimmter Orte werden Zufalls- und vorgegebene Ereignisse ausgelöst.

Vom dritten Kontinent (die Schwerter stehen für gewonnene Schlachten) geht es über einige Zwischenbilder zum vierten. Ob die neu erhältliche Kavallerie der Eiswüste trotzen wird?

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
FANTASY GENERAL	○	⊕⊕	⊕	⊕	⊖	geplant
Master of Magic	○	⊕	⊕	⊕	nicht v.	○
Panzer General	○	⊕⊕	○	⊕	⊖	○
Warcraft 2	⊕	○	⊕⊕	⊕	⊕	⊕

JÖRG LANGER



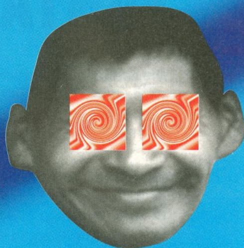
Die Fantasy-Variante erweitert die Grundidee von Panzer General beträchtlich. Helden, Zaubersprüche, Forschung und Arena zeigen, was in dem Spielsystem steckt. Netterweise hat man die nutzlosen Kampf-Filmchen weggelassen und statt dessen schönere Einheiten-Icons eingebaut. Zwei Dinge nerven jedoch: Bei der Kampagne darf man zwar die nächste Schlacht auswählen, doch deren Beschreibung sieht man erst nach der Wahl – weshalb wird dann nicht gleich gewürfelt? Außerdem ist der Mehrspielermodus so enttäuschend wie beim ersten Teil: Abwechselndes Ziehen ohne Kampfberichte oder Replay-Funktion – an eine Nullmodem-Option wagt man gar nicht zu denken. Und dennoch, Fantasy General macht riesigen Spaß. Mit dem ausgereiften Interface geht die Steuerung leicht von der Hand. Das Märchenambiente ist gefälliger als die abstrakte Weltkriegsaufarbeitung der Vorgänger. Vor allem aber stimmt der Inhalt; Taktik obsiegt über Zufall, Erfahrung über Masse. Dank der Verwundungsregel sind die Einheiten häufiger schwer angeschlagen, können aber immer wieder geheilt werden. Die Drachenreiter und »Werbären« wachsen einem derart ans Herz, daß man sich echte Vorwürfe macht, wenn ein aus der allerersten Schlacht stammender Trupp auf dem vierten Kontinent sein vorzeitiges Ende findet. Mein persönlicher Taktik-Liebling!

EINE RUNDE SACHE
AUF CD-ROM ...

...BIS DIE AUGEN
ECKIG WERDEN.







ZU PREISEN: DA SPRINGT
IHR IM DREIECK!







NEU

AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION
Macht es besser als die Politiker!

INFERNO
Die Odyssee geht weiter!

UND NOCH MEHR KLASSIKER:

39,95* **Lothar Matthäus SUPER SOCCER**

19,95* **SOCCER KID**

39,95* **DUNE II**

39,95* **TFX**



39,95* **SIMON I**

19,95* **Take your BEST SHOT**

39,95* **RETURN TO ZORK**

29,95* **JURASSIC PARK**

*Unverbindliche Preisempfehlung

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

FANTASY DESIGNER

Wie entstehen eigentlich die Szenarios eines Taktikknüllers? Der Projektleiter von »Fantasy General« hat es uns verraten.

Tolle Spielidee hin, komfortables Interface her: Ohne anspruchsvolle Missionen wäre »Fantasy General« nur halb so gut. Projektleiter Rick White verriet uns die Designprozesse, die hinter dem Spiel stecken. Außerdem erläutert er, wie man sich in der »Arena« selbst spannende Schlachten zimmert.

Aus dem Nähkästchen geplaudert

Die Kampagnenszenarios haben wir mit Hilfe einer leicht modifizierten Version des Arena-Programms erstellt, die zusätzlich das Setzen taktischer Ziele erlaubt. Das Interface sowie die sonstigen Funktionen sind aber praktisch dieselben. Die eigentlichen Karten entstanden mit einem anderen Hilfsprogramm, mit dem die verschiedenen Hexfelder aneinandergesetzt wurden. In diesem Stadium haben wir dann die Terrainwerte, Stadtnamen und so weiter hinzugefügt. Eine Anmerkung zu den Karten: Die meisten Schlachten haben eine fest vorgegebene, es gibt aber andere, die auf zufällig ausgewählten Spielfeldern stattfinden. Ein Beispiel dafür ist die zweite Schlacht auf dem dritten Kontinent: Wer sich für das östliche der beiden Schlachtfelder entscheidet, startet bei jedem Versuch auf einer anderen Karte.

Beim Design der Schlachten schauten wir uns zunächst immer den Gegner an: Wie würde er auf die Offensive der Guten reagieren? Auf Avernion (dem dritten Kontinent) gibt es zum Beispiel viele Hinterhalte – die gegnerischen Truppen tauchen oft von der Flanke oder gar von hinten auf. Das entspricht dem fiesen Wesen von »Ssazikar the Snake«, dem Statthalter dieses Kontinents. Auf Pothia (Kontinent Nummer 4) hingegen bekommt es der Spieler meist mit Frontalattacken durch starke Kavallerieverbände zu tun – eben ganz so, wie es dem dortigen Bösewicht »Maloch of Blacklance« gefällt.

Nachdem wir uns für die grundsätzlichen Abläufe entschieden hatten, begannen wir damit, den Kampagnen-Pfad per Ablaufdiagramm zu entwickeln. Dabei halfen uns einfache Zeichnungen der Karten jeder Region. Wir ließen uns grobe Richtlinien einfallen, welche Dinge in den Schlachten passieren sollten, um die Geschichte voranzutreiben. Am wichtigsten war für uns, dem Spieler eine große Zahl verschiedener Situationen vorzusetzen, damit er sein Fähigkeiten unter Beweis stellen konnte. Am Anfang der Kampagne werden dann auch die verschiedenen Truppenklassen (Infanterie, Plänkler etc.) eingeführt, so daß die Leute mit ihnen experimentieren können und herausfinden, welche ihnen am besten gefallen. Folglich entwarfen wir die ersten Karten so, daß bereits alle Terrainformen darin vorkamen. Ebenso erhielt der Computergegner eine breite Auswahl verschiedener Truppentypen. Die Schlachten selbst sollten zu Beginn sehr klein und einfach sein, so daß man nach Herzenslust herumprobieren konnte.



Hitzige Schlacht um die Festung des Bösen, mit selbst entworfenen Armeen.

Diese Grundsatzentscheidungen wurden dann weiter ausgebaut, zunächst wieder auf dem Papier. Wir dachten uns taktische Ziele aus und überlegten, welche Einheiten der Computergegner zur Verfügung haben sollte. Wieviel Geld würde der Spieler benötigen, um neue Regimenter aufzustellen und gleichzeitig die Forschung nicht zu vernachlässigen? In dieser Phase kamen übrigens die zufälligen Ereignisse in den Tempeln dazu, sowie die fest vorgegebenen, zum Beispiel eine Geiselbefreiung.

Der vielleicht wichtigste Faktor war das Ausbalancieren der Kampagne. Schließlich kann der Spieler ja zwischen vier grundverschiedenen Generälen wählen, dazu kommt die riesige Zahl von Forschungsstufen und möglichen Schwerpunkten in der Armee-Zusammenstellung. Wir haben versucht, für jede einzelne Schlacht folgende Regel anzuwenden: »Es muß mindestens zwei unterschiedliche Strategien zum Sieg geben, und eine falsche, die zwangsläufig zur Niederlage führt.« Zusätzlich haben wir in Betracht gezogen, über welche Ressourcen an Truppen und Geld der Spieler zum jeweiligen Zeitpunkt der Kampagne wahrscheinlich verfügen würde. Damit konnten wir die Armeen der Computergegner mit einiger Gewißheit so zusammensetzen, daß sie weder zu schwach noch übermächtig waren. Am Ende war es natürlich entscheidend, wirklich jede Schlacht mehrmals durchzuspielen, jeweils mit anderen Armeen. Davon ausgehend haben wir dann die Szenarios modifiziert. Als Faustregel haben wir beim Szenariodesign die Entfernung zwischen der Startposition des Angreifers und des am weitesten entfernten Ziels durch drei oder vier geteilt – je nachdem, wie unwegsam das dazwischen liegende Gelände war. Dies ergab dann die maximale Rundenzahl, die dem Spieler zum Erobern seiner taktischen Ziele zur Verfügung steht.



Rick White hatte maßgeblichen Anteil am Design von Fantasy General.

Schlachten im Eigenbau

Weitere Aspekte des Designprozesses lassen sich gut am konkreten Beispiel erklären: Wir nehmen an, jemand will für einen Freund ein kniffliges Szenario erstellen. Sehr wichtig ist dabei, welche besonderen Fähigkeiten beide Seiten erhalten – es dürfen nicht zuviele sein, und sie sollten sich in etwa aufwiegen. Die eine Seite erhält beispielsweise »Mechmaster« und »Engineer«, die andere »Beast Master«. Die Fähigkeiten »Fame« (Helden schließen sich häufiger an) und »Warlord«



In der Arena verfügt man frei über Spezialfähigkeiten und Startkapital.

Bei dieser Zufallsmission haben unsere Aufklärer soeben die feindliche Hauptstreitmacht entdeckt.

(größere Kernarmee) bringen übrigens nur in der Kampagne etwas. Wieviel Geld beide Seiten bekommen, ist relativ schwer zu verallgemeinern. Das hängt vor allem von der Art der Schlacht ab – prügeln sich einige wenige Elite-Regimenter oder Massen von Rekruten?

Bei vorgebenen Karten werden die Ortschaften auf beide Seiten verteilt. Meist liegen ein paar der eigenen Städte außerhalb der Aufstellungszone, trotzdem kann man darin Einheiten aufstellen: Einfach einige Truppen aufheben und in der ersten Runde »nachmustern«. Zufallskarten eignen sich gut für Zweispieler-Schlachten, bei denen beide Seiten ihre Kampagnen-Armeen aufeinander hetzen. Hier sollte man das höchste Rundenlimit einstellen und bis »zum letzten Mann« (Einstellung: »100 Prozent Verluste«) kämpfen. Natürlich müssen aus Fairnessgründen beide Spieler ihre Armee aus der selben Kampagnenmission importieren, etwa vom Beginn des dritten Kontinents.

Stellt man hingegen extra für das Szenario eine Armee zusammen, so sollte man sich für eine Lieblings-Truppenklasse und damit Taktik entscheiden. Ungefähr ein Viertel der Armee wird dann aus dieser Klasse bestehen, die restlichen drei Viertel dienen zur Unterstützung. Wer zum Beispiel eine schnelle, schlagkräftige Armee kommandieren will, wird sich für schwere Kavallerie entscheiden. Da diese durch Luftangriffe sehr gefährdet ist, müssen einige Sky Hunters her. Außerdem sind Plänkler zu empfehlen, die von der Kavallerie nicht so leicht abgehängt werden und sie vor Gegenangriffen abschirmen können. Leichte Kavallerie wäre in einer solchen Armee dafür zuständig, angeschlagenen Gegnern den Rest zu geben.

Beim Design der gegnerischen Armee sollte man beachten, daß die »bösen« Truppen (wie Orks und Skelette) etwas stärker sind, als ihre »guten« Pendants. Das kann als indirektes Handicap für einen erfahrenen Spieler verwendet, oder aber durch geringere Finanzmittel oder Einheitenzahl ausgeglichen werden. Man könnte auch der guten Seite das Privileg geben, magische Objekte benutzen zu dürfen.

Magische Gegenstände

Die 27 Zauberwerkzeuge stellen einen überaus kosteneffizienten Weg dar, einzelne Regimenter zu verbessern. So ist mit magischer Rüstung ausgestattete leichte Infanterie besser in der Lage, Attacken von schwerer Kavallerie zu überstehen. Letztere wird noch gefährlicher, wenn die Reiter magische Äxte schwingen. Bei Unterstützungseinheiten wie etwa Bogenschützen lohnt sich oftmals ein Zauberstab. So kann der Schütze in der zweiten Reihe bleiben, die Frontlinie mit seinem indirekten Feuer decken, und trotzdem noch aktiv Gegner angreifen. Besonders gemein ist es, einer schweren Kavallerie Wurfspeere in die Hand zu drücken. Die dadurch erlangten Plänkel-Fähigkeiten sind in vielen Fällen ausreichend, den Gegner in den »Disordered«-Zustand zu versetzen und somit noch verwundbarer für die eigentliche Attacke zu machen.

Magische Gegenstände sind einer Aufbesserung der Erfahrungsstufe im Normalfall vorzuziehen. Jeder zusätzliche Erfahrungslevel kostet etwa zwei Drittel des Grundpreises der Einheit, bei teuren Einheiten kommt da schnell ein hübsches Sümmchen zusammen. In der Regel also billige Truppen erfahrener machen, teure lieber mit einer magischen Waffe ausstatten. Geht es allerdings bei der Verbesserung um mehr als eine Stufe, kommt man um den Erfahrungskauf kaum herum. Eine Streitwageneinheit (46 Gold, Angriff 14, Panzerung 17) kostet zwar auf der höchsten Erfahrungsstufe fürstliche 184 Gold, protzt dann aber auch mit Angriff 24 und Panzerung 27.

Zum Schluß noch eine besonders fiese Taktik: Einige Plänkler mit dem »Cloak of Hiding« ausstatten und sie damit zu Beginn der Schlacht unsichtbar machen. Nun plaziert man sie mitten auf eine Straße und stellt dahinter (vom Gegner aus gesehen) eine anscheinend schutzlose Bogenschützen-Einheit. Im Glauben an ein leichtes Opfer wird bald eine vorwitzige Kavallerie herangallopiert kommen, die im vorbereiteten Hinterhalt beträchtlichen Schaden nehmen müßte (der Versuch, durch eine vorher nicht sichtbare Einheit durchzuziehen, schenkt letzterer einen Bonusangriff). Wiederholt man diesen Kniff einige Male, wird dem Gegner schnell die Lust vergehen, den Geschwindigkeitsvorteil der Straßen weiterhin auszunutzen. (la)



Hier sehen Sie alle 183 Kampfeinheiten von Fantasy General. Von Druiden über Silberadler bis hin zu ausgewachsenen Dampfwerfer-Elefanten ist alles dabei, was sich ein Märchenfeldherr wünschen kann.

HIGHWAY TO HELL

BERLINS NO.1 IN GAMES

PC-CD		PC-CD		PC-CD		PC-CD		PC-CD	
11th Hour	99,95	Cybermage	89,95	Jagged Alliance Data	i.V.	Privateer Classic	29,95	Thunderhawk 2	89,95
1830 (AH)	89,95	Daedalus Encounter	99,95	Jazz Jackrabbit	79,95	Pro Pinball	79,95	Tie Fighter Collection	79,95
20 Wargame Classics	109,95	Dark Seed 2	99,95	Jetfighter 3	99,95*	Psychic Detective	89,95	Tilt	69,95
3D Pinball Outpost	89,95	Dark Sun 2	89,95	J. Madden Football '96	89,95*	Psycho Pinball	79,95	Time Gate	89,95
Absolute Zero	89,95*	D-Day	99,95	Kings Quest 7	99,95	Ran Soccer	79,95	Transport Tycoon Deluxe	99,95
Abuse	i.V.	Deadly Skies	89,95*	Knights of Xentar & Upgrade	99,95	Ravenloft 2 Stone Prophet	89,95	Trophy Bass	99,95
Aces Collection	79,95	Death Keep	89,95*	Lands of Lore 2	i.V.	Rayman	89,95	Tony La Russa Baseball 3	99,95
Action Soccer	89,95	Defcon 5	i.V.	Larry Collection (1-6)	99,95	Rebel Assault 2	79,95	Top Gun – Fire at will	99,95
Advanced Tactical Fighters ATF	99,95*	Der Planer 2	79,95*	Legend of Kyrandia 3	89,95	Red Ghost	89,95*	Torins Passage	89,95
AH-64 D Longbow	99,95*	Descent 1	89,95	Lemmings 3 D	99,95	Riddle of Master Lu	89,95	Touché	89,95
Advanced Civilization (AH)	99,95	Descent 2	89,95	Links 386	79,95	Ripper	89,95*	Tyrian	79,95*
Age of Rifles	99,95*	Destruction Derby	99,95	Links Kurse	49,95	Road Warrior	69,95	Ultima 7 Classic (1&2)	29,95
Air Power	89,95	Die Siedler 1	29,95	Lion	89,95*	Ruins	79,95*	Ultima 8 inc. Speech Pack	29,95*
Albion	99,95	Die Siedler 2	99,95*	Little Big Adventure Classic	29,95*	Sam & Max	69,95	Ultima Underworld Classic (1&2)	29,95
Alien Odyssey	89,95	Discworld 1	89,95	Loadstar	89,95*	Sensible Golf	79,95*	Unnecessary Roughness 96	89,95
Aliens	79,95	Dragon Lore	89,95	Lost Admiral 2	99,95*	Sensible World of Soccer	79,95	US Navy Fighters	99,95
Alien Trilogy	99,95*	Druid – Der Druidenzirkel	79,85	Machiavelli	49,95	Shadow Caster	29,95	Vikings	i.V.
Amerika (Civil War-Empire)	89,95	DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	Mad TV 2	i.V.	Shanghai 3	89,95	Virtual Karts	99,95
Anstoß	49,95	DSA 2 - Sternenschweif	79,95	Magic Carpet 1 Data	39,95	Shannara	99,95	Virtual Pool	89,95
Anvil of Dawn	79,95	DSA 3 - Schatten über Riva	99,95*	Magic Carpet 2	89,95	Shellshock	89,95*	Virtual Snooker	89,95*
Apache Longbow	89,95	Duke Nuk'em 3D	89,95*	Magic the Gathering	99,95*	Shivers	89,95	Voll Gas-Full Throttle	69,95
Archibald Applebrook	89,95	Dune 2	49,95	Magic the Gathering Screen Saver	i.V.	Shockwave	89,95	Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95
Ascendancy	89,95	Dungeon Keeper	99,95*	Maniac Mansion 2	39,95	Silent Hunter	89,95*	Warcraft 2 Tides of Darkness	89,95
Assault Rigs	89,95	Dungeonmaster 2	99,95	Martian Chronicles	99,95*	Sim City 2000	99,95	Warcraft 2 Data	49,95
A-Train 4 Networks	89,95	Earthworm Jim 2	89,95	Master of Antares	99,95*	Sim Isle	99,95	Warhammer The Horned Rat	79,95
Atari 2600 Action Pack 2	59,95	Elder Scrolls 2	89,95*	Master of Magic	49,95	Sim Tower	89,95	Warlords 2	89,95
Atztec-Empire of Blood	i.V.	Elisabeth	89,95*	Master of Orion	39,95	Simon the Sorcerer 1	39,95	Waterworld	89,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	Empire Deluxe 2	89,95	Mechwarrior 2	89,95	Simon the Sorcerer 2	89,95	Werewolf vs Commanche	89,95
Bad Mojo	89,95*	Entomorph	79,95	Mechwarrior 2 Data	59,95	Space Bucks	89,95*	Westwood Compilation	79,95
Batman Forever	89,95	Epic Pinball Delure 1-3	79,95	Megaman X	79,95*	Space Marines	89,95	Wetlands	79,95
Battle Beast	69,95	Escalation	89,95*	Metal Lords	99,95*	Space Quest 6	79,95	Wing Commander 3	89,95
Battle Cruiser 3000	i.V.	ESPN NBA Airborne 95	89,95*	Metaltech Earthsiege 2	89,95*	Spaceward Ho! 2	i.V.	Wing Commander 4	99,95
Battlegrounds 1: Ardennes	99,95	Exploration	89,95*	Micro Machines 2	89,95	Spycraft	89,95	Wipeout	99,95
Battlegrounds 2: Gettysburg	99,95	Extreme Pinball	69,95	Microsoft Arcade 2 Windows 95	69,95*	SSI AD&D Collectors Edition	99,95	Witchhaven	89,95

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Besuchen Sie uns... wenn Sie sich trauen!

Battle Isle 3	99,95	Fade to Black	39,95	Mission Critical	89,95	SSN-21 Seawolf	29,95	Witchwood	i.V.
Battle Race	79,95*	Fantasy General	89,95*	Monopoly	89,95	Star Control 3	99,95*	Wizardry 7 Gold	89,95
Battles in Time	99,95*	Fatal Racing	89,95	Monster Island	i.V.	Star Trek - Omnipedia	89,95	Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Beavis & Butthead Win 95	79,95	FIFA Soccer 96	89,95	Myst 1	89,95	Star Trek - TNG A Final Unity	99,95	Worms	89,95
Bermuda Syndrome	89,95	Flight Commander 2 (AH)	79,95	Myst 2	i.V.	Star Trek - TNG Emissary	99,95	WWF Arcade	89,95
Biing	69,95	Flight of the Amazon Queen	79,95	Nascar Racing	89,95	Star Trek - Technical Manual	99,95	X-COM (UFO 2)	49,95
Bioforge +	99,95*	Formula One GP 1	39,95	Navy Strike	99,95*	Steel Panthers	79,95	X-Wing Collection	79,95
Bleifuß · Screamer	59,95	Formula One GP 2	99,95*	NBA Jam TE	89,95	Stonekeep	89,95	Z	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	Frankenstein	99,95	NBA Live 96	i.V.	Strike Commander Classic	29,95		
Burning Steel 4	79,95	Front Page Sports Baseball 96	99,95*	Nectaris	49,95	Syndicate 1 Classic	29,95		
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	89,95	Front Page Sports Football 96	89,95	Need for Speed	89,95	Syndicate 2	99,95*		
C 64 Actionpack	39,95	Gabriel Knight 2 The Beast Within	89,95	NFL Quarterback Club 96	89,95	System Shock Classic	29,95		
Caesar 2	89,95	Gadget	99,95	NHL Hockey 96	89,95	Talisman	89,95		
Capitalism	89,95	Gene Wars	89,95*	Panic in the Park	89,95	Task Force 1942	39,95		
Charibbean Disaster	99,95	G-Nome	89,95*	Panzer General 1	39,95	Teamchef	89,95		
Chessmaster 5000	89,95*	Grand Prix Manager	99,95	Panzer General 2 Allied General	79,95	Tek War	89,95		
Chewy ESC from F5	89,95	Hardball 5	99,95	Pax Imperia 2	89,95	Tempest 2000	69,95		
Chronomaster	99,95	Hattrick (Ikarion)	89,95	Perfect General 2	89,95	Terminal Velocity	79,95		
Civilization 2000	i.V.	Heart of Darkness	99,95*	Perfect General 2 Editor	79,95	Terminator Future Shock	89,95		
Civnet	99,95	Heroes of Might & Magic	89,95	PGA 96 Spanish Bay	39,95	Terra Nova	99,95*		
Cobra Mission	99,95	Hexen	89,95	PGA Tour Golf 96	89,95	TFX - 2000	99,95		
Command & Conquer	99,95	Hi-Octane	39,95	Phantasmagoria	99,95	The Ancients	89,95*		
Command & Conquer Data	29,95	Hokus Pokus	69,95	Pinball Fantasies Deluxe	89,95	The Dig	79,95		
Congo	89,95	Hooves of Thunder	i.V.	Pinball Illusions	79,95	The Hive Windows 95	59,95		
Conqueror A.D. 1086	99,95	Hyper 3 D Pinball	89,95*	Pitfall Windows 95	79,95	The Indestructebles	i.V.		
Conquest of the New World	89,95*	Ice & Fire	89,95*	Pinball World	i.V.	The Mummy	i.V.		
Creation	i.V.	I have no Mouth and must srceam	89,95*	Pole Position	89,95*	Theme Hospital	89,95*		
Crusader No Remorse	99,95	Indycar Racing 2.0	79,95	Police Quest 6 SWAT	89,95	Theme Park	49,95		
Cyber Bikes	89,95*	In the 1st Degree	89,95	Police Quest Collection (1-4)	99,95	The Raven Project	i.V.		
Cyber Judas	99,95*	Jack the Ripper	89,95	Populous 2 & Powermonger	29,95	Thexder	89,95		
Cyberia	89,95	Jagged Alliance	99,95	Powerdolls (Megatech)	109,95	This Means War	79,95		

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	2,95
Magic TG dt o. us HeimatländerL	-	3,95
Magic TG us Fallen Empires L	-	2,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG dt. o. us Eiszeit L	17,95	5,95
Mittelerde L	19,95	5,95
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Star Wars L	19,95	5,95
Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	19,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95
Zub.-Scrye Life Counter L	-	ab 13,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr
Versand: 10-18:30 Uhr

Kantstr. · Savigny-Platz · Zoo · Leibnizstr. · Bleibtreustr. · Uhlandstr. · Joachimsthaler Str. · Tauentzien · Adenauer Platz · Kurfürsten-Damm · Ranke Platz · Olivaer Platz · Lietzenburger Str.

030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline ab 18.30 Uhr

030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES +++ ZUBEHÖR +++ SATURN +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ ROLLENSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT+++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 06.03.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

GOLD PLAYER

TERRA NOVA

STRIKE FORCE CENTAURI

»System Shock« meets »Mechwarrior«: Der Action-Taktik-Mix von Looking Glass ist kein leichter Brocken für 3D-Fans.

Mit komplexer 3D-Grafik, ausgefeilten Hintergrundstorys und viel Atmosphäre hat sich das Programmierteam von Looking Glass schon seit Jahren einen guten Namen erarbeitet. Mit »System Shock« oder »Ultima Underworld« begannen sie, den Spieler in eine möglichst realistische Umgebung zu versetzen, ohne spielerische Inhalte zu vernachlässigen. Ihr neuestes Werk »Terra Nova: Strike Force Centauri« setzt diesen Weg fort und verbindet die Genres Action und Strategie mit realitätsgetreuer 3D-Grafik und physikalischen Effekten. Trotz aller Komplexität entpuppt sich das Epos als erfreulich spielbar.

Sie übernehmen die Rolle von Nikola ap Io, einem Kämpfer der Strike Force von Centauri, die auf einem Planeten mächtigen Ärger mit üblen Piraten hat. Logisch, daß Sie diese in mehreren Einsätzen ausschalten sollen. Erwartungsgemäß entwickelt sich die Hintergrundstory aber rasant weiter und verstrickt den Spieler in ein Netz politischer Intrigen mit Verrätern, Untergrundbewegungen und dergleichen – »Wing Commander« läßt grüßen. Apropos: Ähnlich wie in Chris Roberts' Weltraumsaga setzt auch Looking Glass auf gefilmte Schauspieler, die für die nötige Atmosphäre sorgen. Diese erledigen ihren Job in gerenderten Kulissen auffallend gut; wer seinen Englischkenntnissen nicht traut, wartet am besten auf die komplett eingedeutschte Version des Distributors Funsoft/Softgold.



Nach dem Einsatz rufen Sie das »Dropship« per Funk, um abgeholt zu werden.

Als Kämpfer können Sie natürlich nicht nackt durch die Landschaft spazieren, also stecken Sie in einer hochgezüchteten Kampfmontur, die mit allerlei Elektronik und Waffen das Leben erleichtert. Ähnlichkeiten zu den Robotern in »Mechwarrior« fallen auf, wobei es diverse Unterschiede in der Handhabung gibt. Am wichtigsten sind die verschiedenen Displays der »Mechanischen Kampfausrüstung«, die Sie über die Umgebungskarte, die Schutzschilde, den Zustand der Anzugsysteme und Ihre Begleiter informiert. Alles läßt sich entweder per Maus oder Tastatur relativ schnell erreichen, wobei sich bei Kämpfen die Verwendung des Keyboards empfiehlt, weil es schneller geht.



So macht Angreifen Spaß: Aus sicherer Höhe bombardieren wir den Gegner mit Granaten, während unser Team von der Seite aus angreift.



Der Vollbildmodus verschafft Ihnen mehr Übersicht, doch wegen der VGA-Auflösung sind die Gegner nur schwer zu unterscheiden. Die höhere Mid-Res-Auflösung bringt auf schnelleren Rechnern Vorteile.

Die Handlung wird nicht nur durch die Filmszenen erzählt, sondern auch per E-Mail. In Ihrer Behausung rufen Sie über ein Terminal private Nachrichten von Kollegen, Berichte oder Hintergrundinformationen ab. Hier dürfen Sie auch Spielstände laden und speichern oder Ihre Ordensammlung bewundern. Dann sollten Sie aber mal losmarschieren und sich den Einsatzbefehl abholen, der mit einem kurzen Video gezeigt und per Sprachausgabe

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Hersteller:	Looking Glass	Hardware:	● ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	⊕	Komfort:	○	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	HEINRICH:	★★★★	FLORIAN:	★★★★★
JÖRG:	★★★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★★★

Spiele-Test

GOLD PLAYER





Die Zusammenstellung und Ausrüstung des Teams wirkt sich spürbar auf den Schwierigkeitsgrad der Mission aus.

erzählt wird. Wer es genau wissen will, wirft noch mal einen Blick auf die rein textliche Version der Missionsbeschreibung.

Der größte Unterschied zu anderen 3D-Actionspielen sind die bis zu drei Kameraden, die Sie auf den Einsätzen begleiten. Jeder besitzt unterschiedliche Charakterzüge, die sich auch in den Missionen bemerkbar machen. Es gibt nämlich eine ganze Palette von Befehlen, mit denen Sie die Kameraden umher schicken oder ihnen vorschreiben, mit welcher Taktik sie angreifen sollen. Dementsprechend fallen deren Angriffsmuster aus, die auch von eigenen Entscheidungen geprägt, also nicht stur an Ihre Kommandos gebunden sind.

Im Gegensatz zu verunglückten Versuchen wie »Mortal Coil«, bei dem Sie vier Krieger steuern durften, spielen Sie bei Terra Nova stets Nikola. Dafür ist die Künstliche Intelligenz der Begleiter auch vorbildlich, der Spieler darf sich felsenfest auf die Kameraden verlassen. Entsprechend sind die Missionen aufgebaut; in den ersten Einsätzen dürfen Sie sich noch mit den Funktionen des Anzugs und der Steuerung vertraut machen, doch später helfen selbst beste Reflexe nichts mehr, wenn die Taktik nicht stimmt.



Für die Videoclips wurden Schauspieler in gerenderte Kulissen »geklebt«.

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
TERRA NOVA	⊕	⊕	⊕	○	geplant	geplant
Duke Nukem 3D	⊕	○	○	○	⊕⊕	nicht v.
Mechwarrior 2	⊕	⊕	○	○	⊕	⊕
System Shock	⊕	⊕⊕	○	○	nicht v.	⊕

Sie müssen vor dem Einsatz entscheiden, welche Begleiter Sie mitnehmen und wie diese ausgerüstet sind. Es gibt neben dem Standardanzug noch spezielle Monturen für Scouts und besonders harte Kampfeinsätze. Jedes Outfit hat Vor- und Nachteile, manche Missionen lassen sich unmöglich lösen, wenn Sie die falsche Wahl treffen. Von entscheidender Bedeutung ist auch die Zusammenstellung der Waffen, die unterschiedliche Reichweiten besitzen und dank ihrer Durchschlagskraft nicht immer geeignet sind. Für einige Aufträge müssen Sie auch Elektronik- oder Reparaturspezialisten mitnehmen, die wegen der besonderen Ausrüstung aber auf lebenswichtige Geräte verzichten müssen und deshalb gut geschützt werden sollten.

In der Mission selbst hilft selten die Hauruck-Methode mit der Brechstange, sondern eher gründliches Sondieren der Lage – im Kampf wird es hektisch genug. Sie können beispielsweise eine feindliche Basis von vier Seiten gleichzeitig angreifen oder alleine eine Ecke attackieren, um von den Gefährten abzulenken, die das Haupttor stürmen. Zur Erkundung der Lage gibt es kleine Sonden, für die Sie einen Weg auf der zoombaren Karte markieren und dann per Funkkamera sehen, was auf deren Weg so alles



Ein hoher Sprung verschafft Überblick über die Lage der bedrohten Stadt.

JÖRG LANGER ★★★★

Ein klein wenig mehr hätte ich mir ja von den Machern solcher Ausnahmeprogramme wie »Ultima Underworld« und »System Shock« schon gewünscht: Lineare Handlung, durchschnittliche Videoschnipsel und nicht sonderlich aufregende Grafik verraten nicht viel von der hochkarätigen Herkunft.

Dafür hat Looking Glass die bislang realistischste Landschaftsdarstellung hinbekommen. In der Ferne zu sehende Hügel und Seen sind tatsächlich vorhanden; um sie zu erreichen, muß man nur lange genug laufen. Bäume lassen sich abfackeln, Klippen stellen echte Hindernisse dar. Die Missionen sind abwechslungsreich und können oft auf mehr als eine Weise gewonnen werden – schade, daß es egal ist, ob man nur eines oder alle Einsatzziele erfüllt. Mich spricht besonders an, daß sich eine gute Taktik immer auszahlt – nur der richtige Einsatz der Squadmitglieder führt in späteren Missionen zum Erfolg. In diesem Punkt gefällt mir Terra Nova deutlich besser als der große Konkurrent Mechwarrior 2.



GOLD PLAYER

passiert. Nach einem erfolgreichen Einsatz holt Sie ein per Funk gerufenes »Dropship« ab, das großen Wert auf eine sichere Umgebung legt. Wenn sich noch Gegner in der Nähe befinden, dreht der Pilot schnell wieder ab.

Die Missionsstruktur von Terra Nova ist streng linear aufgebaut. Es gibt meistens mehrere Ziele, von denen ein Minimum erfüllt werden muß, damit Sie weiterkommen. Schaffen Sie alle Aufträge perfekt, gibt es Medaillen für die private Sammlung; Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Spiels hat das aber nicht. Erfüllen Sie keines der Missionsziele, hängen Sie fest und müssen so lange spielen, bis Sie es endlich geschafft haben.

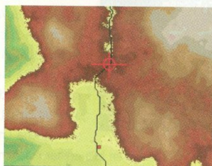


Die Missionen spielen auch nachts, ebenso wie bei schlechtem Wetter und im Winter.

Für die Darstellung der Landschaft hat Looking Glass die sogenannte »TerraScaping«-Technologie entwickelt, die sanft geschwungene Hügel, weite Täler und schroffe Berge inklusive der physikalischen Verhältnisse simuliert. Sie laufen also bergauf langsamer, haben von einem Hügel die bessere Übersicht und können von hoch oben hervorragend Granaten auf tieferstehende Gegner schießen, ohne selbst getroffen zu werden. Ähnliche Auswirkungen haben Planeten mit anderer Schwerkraft; Geschosse fliegen demnach bei höherer Gravitation nicht so weit oder Sie können besser springen, wenn die Anziehungskraft geringer als normal ist. Das hat auch Auswirkungen auf das Vorgehen in den Missionen, denn bei geschickter Ausnutzung der Umgebung vereinfacht es die Aufgabe erheblich.

Da Sie jeden Bereich der Umgebung, den Sie sehen, auch begehen können, ist der Rechenaufwand relativ hoch, schließlich muß der PC ständig das gesamte Areal berechnen. Terra Nova verzichtet während des Spiels völlig auf Super VGA, sondern bietet nur 320 mal 200 Pixel oder den Mid-Res-Modus mit 320 mal 400 Bildpunkten an. Mit Abstrichen bei der Einzelheitenvielfalt spielt es sich auch ab einem DX2-66 ordentlich; für die höhere Auflösung im prächtigsten Detailmodus sollte es aber schon ein Pentium mit mindestens 90 MHz sein.

Von oben nach unten nehmen die Details zu, wie Sie vor allem am Himmel und dem See erkennen können. Die schlechteste Einstellung läuft auf einem DX2-66 auch in VGA.



In der Einsatzbesprechung sehen Sie diese Karte, die per Sprachausgabe erläutert wird.

Soundmäßig ließ man auch nichts anbrennen, nur die Musikuntermalung ist wenig gelungen. Dafür plappern Ihre Kameraden fröhlich drauflos, damit Sie stets wissen, wie es gerade im Kampf steht. Dank der »QSound«-Technologie hören Sie auch ohne Dolby-Surround-Hardware die Geräusche aus den jeweiligen Richtungen und orientieren sich so an den Einschlägen der feindlichen Granaten, ohne den Gegner zu sehen. (fs)

FLORIAN STANGL



Leicht ist der Einstieg in Terra Nova nicht: Erst wird man von den taktischen Optionen erschlagen, dann fallen grafische Mängel wie die häßlichen Gegner auf. Bekommen Sie Ihr Team und die geschickt aufgebauten Missionen erst einmal in den Griff, macht es aber höllisch viel Spaß.

Die ersten Einsätze sind ja noch ohne große Überlegungen zu erledigen, dann wird es immer kniffliger und das Teamwork wichtiger. Irgendwie hat Looking Glass es geschafft, den Spieler auch noch beim fünften Durchgang der selben Mission zu motivieren.

Das liegt vor allem an den vielen Möglichkeiten, die sich bieten. Welchen Weg man nimmt, welche Taktik im Kampf verwendet wird, das alles bleibt völlig dem Spieler überlassen. Dank der intelligenten Begleiter macht die taktische Komponente wirklich Sinn und ist kein lästiges Anhängsel.

Grafisch hätte Looking Glass mehr tun können, eigentlich müssen. Dafür gefällt mir die Handlung um so besser, wenngleich das Geschmackssache sein mag. Die Atmosphäre stimmt zumindest, so daß ich gespannt auf den angekündigten Mehrspieler-Modus warte.

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87
LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16
LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16
LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11
LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24
LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157
LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10
LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC CD

PC	CD
11th Hour (KD)	79.90
Abaron (DA)	69.90
Aces of Deep Com. (KD)	89.90
AH 64D Longbow (KD) *	99.90
Airbus 2 (KD)	89.90
Albion (KD)	89.90
Alien Trilogy (DA) *	99.90
Aliens (KD)	84.90
Ancient Empires (KD) *	99.90
Angel Devoi (DA) *	89.90
Anvil of Dawn (KD)	89.90
Arcade America (KD) *	89.90
Assault Riggs (DA)	69.90
ATF US (KD)	99.90
Bad Mojo (DA) *	**99.90**
Baryon (DA)	69.90
Batman Forever (DA)	99.90
Beavis & Butthead (DA)	79.90
Bernhard Langer Golf (KD)	79.90
Burning Steel 4 (DA) *	89.90
Burg Drachenstein (KD)	49.90
Carriers at War Complete (KE)	89.90
Chronicles of Sword (KD)	**89.90**
Chronomaster (DA)	89.90
Civil Net (KD)	109.90
Civilization 2 (KD)*	**109.90**
Claim to Power (KD)	89.90
Colony Wars (KD)	89.90
Com.& Conquer 1 Data (KD)	29.90
Command & Conquer Level Editor (DA) *	29.90
Command & Conquer 2 (KD) *	99.90
Congo (KD) *	89.90
Conquest of New World (KD) *	**99.90**
Cyberia 2 (DA) *	**79.90**
Cybermage (KD)	89.90
Cyberspace (KD) *	99.90
Cyberspeed (KD)	79.90
Cyberstorm (KD)	99.90
D (KD)	89.90
D-Info 2 (KD)	49.90
Darkseed 2 (KD) *	89.90
Das Schwarze Land (KD) *	89.90
Deathgate (KD)	89.90
Deathkeep (DA) *	89.90
Defcon 5 (KD)	79.90
Der Planer 2 (KD)	89.90
Der Seelenturm (KD)	79.90
Der Talisman (KD)	84.90
Descent 2 (DA)	**89.90**
Descent 2 -Mission Builder (DA) *	49.90
Destruction Derby (DA)	99.90
Die Fugger 2 (KD)	**89.90**
Die Siedler 2 (KD) *	**79.90**
Discworld (dt. talkie)	89.90
Druidenzirkel (KD)	69.90
Dungeon Keeper (KD) *	99.90
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)*	**89.90**
Elisabeth 1. (KD) *	109.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *	109.90
F 1 Grand Pr. Manager (KD)	99.90
F 1 Manager (KD) *	99.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90
Fast Attack (KD)	79.90

PC	CD
FIFA Soccer 96 (KD)	89.90
Frankenstein (KD)	99.90
Gabriel Knight 2 (KD)	99.90
Gender Wars (KD)	89.90
Gene Wars (KD) *	99.90
Harvester (KD) *	109.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Hexagon Kartell (KD) *	109.90
Hugo 3 (KD)	79.90
Iron Angel (KD) *	99.90
Jetfighter 3 (DA) *	99.90
Jonny Bazookatone (DA)	79.90
Judge Dredd (DA) *	99.90
Kinder entdecken Bibel (KD)	49.90
Kingdom of Magic (KD)	**79.90**
Land of Lore 2 (KD) *	99.90
Lighthouse 3D (KD) *	89.90
Little Big Adventure 2 (KD)	99.90
Lost Admiral 2 (DA) *	89.90
Mad TV 2 (KD) *	89.90
Mag! (KD)	89.90
Master of Orion 2 (KD)	**99.90**
Mechwarrior 2 & Net (KD)	99.90
Metalt.: Earthsiege 2 (DA)	89.90
Metropolis (KD) *	99.90
NBA Live 96 (KD)	89.90
NFL Quaterback 96 (DA)	99.90
NHL Hockey 96 (DA)	89.90
Normality (KD)	89.90
Offensive (KD) *	89.90
Outpost 2 (KD) *	99.90
Panzer General 2 US (KE)	69.90
Pax Imperia 2 (KD) *	99.90
Perfect General 2 Data + Editor (DA)	49.90
PGA European Tour (DA)	99.90
Phantasmagoria 2 (KD) *	99.90
Pro Pinball-The Web (KD)	64.90
Quest for Fame (KE)	109.90
RAN Trainer 2 (KD)	89.90
Rayman (KD)	79.90
Rebel Assault 2 (KD)	89.90
Red Baron 2 (KD) *	99.90
Riddle of Master Lu (KD)	89.90
Ridge Racer (DA)	59.90
Ripper (KD) *	**99.90**
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Rivers of Dawn (DA)	79.90
Schleichfahrt (KD) *	89.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *	89.90
Sea Legends (KD)	89.90
Sensible Golf (DA)	69.90
Sensible World o.Soccer (KD)	69.90
Shanara (KD)	79.90
Shell Shock (DA)	79.90
Shivers (KD)	99.90
Shockwave Assault (DA)	99.90
Silent Hunter (KD) *	84.90
Silent Thunder (KD) *	99.90
Sim Isle (KD)	89.90
Spycraft (KD) *	89.90
Star Trek-D.Space Nine (KE)	99.90
Star Trek-N.Generation (KE)	89.90
Steel Panther (KD)	84.90
Stonekeep (KD)	89.90
Strike Base (KD) *	79.90

PC	CD
Super Star Wars (KD) *	99.90
Syndicate Wars 2 (KD) *	99.90
T.F.X. Eurofighter (KD)	99.90
Teamchef (KD)	99.90
Terminator Future Shock (KD)	89.90
Terra Nova (DA)	**89.90**
The Dig (KD)	89.90
The War College (KD)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Thexder (KD)	69.90
This Means War (KD) *	99.90
Tie Fighter Complete (DA)	79.90
Time Gate:Knights Chase (KD)	99.90
Tomcat Alley (DA) *	59.90
Top Gun (KE)	99.90
Torins Passage (KD)	89.90
Track Attack (KD) *	99.90
UEFA Champ.League (DA)	59.90
Urban Runner (KD)	**99.90**
Virtual Snooker (DA) *	99.90
Warcraft 2 Data (KD) *	29.90
Warhammer Strategie (KD)	84.90
Wayn Gretzky All Stars (DA)	79.90
Wetlands (KE)	69.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90
Worms (KD)	79.90
WWF Wrestlemania (DA)	99.90
Z (KD) *	79.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment / Fragen Sie bitte nach 3,5" Spielen

SUPER PREIS PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

1830 Raiders & Robbers (KE)	29.90
1942 Pacific Air War (DA)	**19.90**
5th Fleet (KE)	29.90
Battle Bugs (KD)	29.90
Cadaver + Data (DA)	19.90
Crystal Caliburn (DA)	14.90
Deck Demon (KE)	39.90
Desert Strike (KE)	29.90
Flight of Amazone Queen (KD)	**49.90**
Frontlines (KD)	9.90
Fussball Total (KD)	19.90
Heimdall 2 (KD)	19.90
High Sea Traders (KD)	29.90
Hokum K 50 Werewilf (DA)	9.90
Inordinate Desire (KD)	29.90
Jungle Strike (DA)	**14.90**
Lollypop (DA)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Metaltech: Earthsiege (KD)	**29.90**
Oldtimer (KD)	19.90
Red Crystal (KE)	29.90
Rings of Medus Gold (KD)	29.90
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Star Crusader -Miss.+Speech (KD)	19.90
Universe (KD)	29.90
Whizz (DA)	19.90
WWF 2 Rampage (KE)	19.90
Zool 2 (DA)	14.90
Zoop (DA)	29.90

SUPER PREIS PC CD ROM

nur solange Vorrat reicht

7th Guest (DA)	29.90
Aces over Europe (DA)	29.90
Across t.Rhine (KD)	**49.90**
Air Power (DA)	29.90
Alone in the Dark 1-3 (KD)	79.90
Ascendancy (KD)	**59.90**
Baby Joe (DA)	9.90
Battle Isle 2+Data (KD)	39.90
BC/Stone Racers (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Bioforge (KD)	49.90
Bitmap Bros Compilation (DA) *(Cadaver, Magic Pocket, Gods, Speedball2, Xenon 2)*	39.90
Black Box (KD/DA) *(Panzer General, Battle Isle 1+Data)*	39.90
Black Rain (DA)	29.90
Blood Bowl US (KE)	49.90
Body Slam Wrestling (DA)	19.90
Bundesliga M.Supporter (KD)	49.90
Cäsar 1 (DA)	29.90
Central Intelligence (DA)	29.90
Chaos Engine enhanced (DA)	29.90
Dawn Patrol (KD)	29.90
Descent 1 (DA)	**29.90**
Desert Strike & -Jungle Strike (DA)	29.90
Dungeon Master 2 (KD)	**39.90**
Entomorph (KE)	49.90
Even more Incred. Machine	29.90
Fade to Black (KD)	**29.90**
Flight Commander 2 (KD)	49.90
Flight o.Amazone Queen (KD)	49.90
Fußball Total (KD)	29.90
Gabriel Knight 1(KD)	**29.90**
Gamebundle 1 (KE) *(Mario is Missing, D/Generation)*	19.90
Games & Cheats (KD)	29.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90
Help Charity (KE) *(F 1 Domark, Push Over, Great Courts 2, Humans, Dune 2, Prince of Persia 1, Sherlock Holmes, Pinball Dreams, World Class Leaderboard, SVGA Harrier)*	49.90
History Line (KD)	**29.90**
Hollywood Pictures (KD)	39.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
Iron Helix (KD)	19.90
Jagged Alliance (KD)	**59.90**
Jump Raven (DA)	39.90
Kingdom: Fare Reaches (DA)	39.90
Kingdoms of Germany (KD)	29.90
King's Quest 6 (DA)	29.90
King's Quest 7 (KD)	**39.90**
Klick'n Play Gamepack (KD)	9.90
Larry 1-6 (KE)	49.90
Lost in Time (KD)	29.90
Lucas Arts Archive (KE) *(Day of Tentacle, Sam & Max, Indy Jones 4, Rebel Assault 1, Tie Fighter, Star Wars Screen Saver)*	79.90
Machiavelli-Prince (KD)	39.90

Made in Germany (KD) *(Battle Isle 2, Schwarzes Auge 2, Anstoss)*	49.90
Magic Carpet + Data (KD)	**39.90**
Magic Carpet 2 (KD)	59.90
Manic Carts (DA)	**34.90**
Master of Magic (KD)	29.90
Matthäus Super Soccer (KD)	39.90
Mega Tri-Pack (DA) *(Ticonderoga Win 95+DOS Version, Cyclemania, Thunderscape)*	39.90
NBA Jam Tourn. Edition (DA)	**39.90**
NHL Hockey 94 (DA)	39.90
Oldtimer (KD)	19.90
Panik in the Park (DA)	59.90
Panzer General 1 (DA)	39.90
PGA Tour Golf (DA)	39.90
Police Quest 4 (KE)	29.90
Primal Rage (DA)	**59.90**
Privateer Complete (DA)	39.90
Prototyp (DA)	29.90
RAN Fun Special (KD)	39.90
RAN Trainer 1 (KD)	39.90
Rings of Medusa Gold (KD)	29.90
Rise of the Robots (DA)	29.90
Road Warrior (DA)	19.90
Rüsselsheim (KD)	**29.90**
Scottish Open Golf (DA)	39.90
Screamball Flipper (DA)	39.90
Shadow Caster (KD)	39.90
Silverball Edition Flipper (DA)	29.90
Sim City enhanced (KD)	29.90
Simon the Sorcerer 1 (KD)	39.90
Skins at Big Horn (DA)	29.90
Space Hulk (KD)	39.90
Space Quest 1-5(DA)	**39.90**
Strategy Compilation (KD) *(Theme Park, Transport Tycoon)*	59.90
Streetfighter 2 Turbo (DA)	29.90
System Shock (KD)	39.90
Tennis Cup 2 (DA)	19.90
Terminal Velocity (DA)	49.90
The Last Dynasty (KD)	39.90
Tilt (DA)	49.90
Traders (KD)	9.90
Ultima 7 Complete (DA)	39.90
Ultima Underworld 1+2 (DA)	39.90
Unnecasary Roughness (DA)	29.90
Veil of Darkness (KD)	19.90
Vollgas (KD)	**59.90**
Wacky Wheels Deluxe (DA)	39.90
Warriors (KD)	29.90
Whales Voyage 2 (KD)	19.90
Wing Com. 2 + -Missions (DA)	39.90
Wing Com. Armada (DA)	39.90
Wingstar (DA)	39.90
X-Com (KD)	39.90
X-Tracker (DA)	19.90
Zool 2 (DA)	19.90
Zoop (DA)	29.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

Grundgerät + Pad	629.00
D (KD)	99.90
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90
Myst (KD)	109.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	99.90
SEGA Int. Victory Goal (DA)	109.90
SEGA Rally (DA)	109.90
Virtua Cop + Pistole (DA)	149.90
Virtua Fighter 2 (DA)	109.90
Virtua Hang On (DA)	109.90
Virtua Racing (DA)	99.90
Wing Arms (DA)	99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

Playstation Grundgerät	579.00
Control Pad	59.90
Control Pad Wired	39.90
Memory Card	49.90
Ne GeCon Joystick (DA) *	99.90
Sega Lenkrad	179.00
Alien Trilogy (DA) *	109.90
Alien Trilogy-USA (KE)	129.90
Cyberia (DA)	109.90
Discworld (KD)	99.90
Fade to Black (KD) *	99.90
FIFA Spoccer 96 (KD)	99.90
GT Racing-Japan (KE)	139.90
Krazy Ivan (DA)	99.90
NBA Live 96 (DA) *	99.90
Need for Speed (DA) *	99.90
Panzer General-USA (KE)	119.90
Primal Rage-USA (KE)	119.90
Ridge Racer 2-Japan (KE)	149.90
Road Rash-USA (KE)	119.90
Streetfight.2 Alpha-USA (KE)	119.90
Tekken 2-Japan (KE) *	149.90
Thunderhawk 2 (DA)	99.90
To Shin Den 2-Japan (KE) *	149.90
Total NBA (DA)	109.90
Viewpoint-USA (KE)	119.90
Warhawk (DA)	99.90
Worms (DA)	99.90
Wing Commander 3 (KD) *	109.90
X-Com (KD)	89.90

CARDS

Chronicles-Booster (KE)	4.90
Fallen Empire-Booster (KE)	1.90
Homelands-Booster (KE)	2.90
Ice Age-Booster (KE)	4.90
Ice Age-Starter (KE)	11.90
The Gathering-Booster (KE)	4.90
The Gathering-Starter (KE)	11.90
Star Trek-N.G.Alter. Uni. (KE)	4.40
Star Wars-Booster (KE)	4.40
Star Wars-Starter (KE)	12.90

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Wir führen auch US Importe !!

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
TERRA NOVA
PC CD ROM
89.90
DEUTSCHE ANLEITUNG

TIP DES MONATS
STAR TEK
NEXT GENERATION
LIMITED EDITION
PC CD ROM
59.90
KOMPLETT ENGLISCH

VERSAND: AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

PCP596

NEULAND

Warum die Entwicklungszeit von Terra Nova so lang war und was es mit »Ultima Underworld 6« auf sich hat, erzählte uns Chef-Programmierer Art Min in einem Interview.

Mit Spielen wie »Ultima Underworld«, »System Shock« oder »Flight Unlimited« beweisen die Programmierer von Looking Glass seit Jahren, daß sie von 3D-Grafik und Spieldesign eine ganze Menge verstehen. Die Veröffentlichung ihres neuesten Werks Terra Nova veranlaßte Florian Stangl, am 13. Februar ein Interview mit Chef-Programmierer Art Min zu führen, der neben hintergründigem zu Terra Nova einiges über ein neues Rollenspiel ausplauderte.

PC PLAYER: Terra Nova ist nach rund zweijähriger Entwicklungszeit endlich fertig. Was waren für Euch die größten Probleme bei der Programmierung?

ART MIN: Das größte Problem war die Künstliche Intelligenz. Sie unterscheidet sich zum Beispiel völlig von »System Shock«, da es dort keine Teamgefährten gibt. Der Spieler erwartet, daß er seine Begleiter kontrolliert und sie natürlich reagieren. Manche Befehle widersprechen sich aber, beispielsweise wenn man anordnet, daß sie stehenbleiben und gleichzeitig aggressiv sein sollten. Diese speziellen Fälle mußten wir abfangen.

PC PLAYER: Sind die Begleiter an die Befehle des Spielers gebunden oder treffen sie auch eigene Entscheidungen?

ART MIN: Ja, man kann sie zu einem bestimmten Ort schicken; sollten sie angegriffen werden, wehren sie sich. Stehen Deine Begleiter einer Übermacht gegenüber, ziehen sie sich zurück. Allerdings kann der Spieler ihnen selbst dann befehlen, weiterzukämpfen. Das zu programmieren, war gar nicht so einfach.



Dan Schmidt ist der Projektleiter für Terra Nova.

PC PLAYER: Ihr habt ja schon bei »Flight Unlimited« eine beeindruckende Grafik-Engine auf die Beine gestellt. Habt Ihr deren Routinen auch für Terra Nova übernommen?

ART MIN: Nein, es ist eine komplett neue Engine. Es ist die einzige, die gleichzeitig die nahe und ferne Umgebung zeigt. In »Magic Carpet« sieht man zum Beispiel immer nur eine bestimmte Entfernung, dann verschwindet die Landschaft im Dunst. In Terra Nova siehst Du einen entfernten Berg und kannst tatsächlich zu diesem gehen. Wir rendern die Landschaft in der Nähe sehr exakt, aber weiter weg viel ungenauer.

PC PLAYER: Terra Nova ist trotzdem noch ziemlich flott. Wo habt Ihr getrickst?

ART MIN: Wir haben ein paar sehr talentierte Leute hier, die enorm viel Ahnung von Näherungswerten haben. Das nutzen wir für die Darstellung der entfernten Teile der Landschaft. Man sieht manchmal, daß sich die Texturen in der Ferne verschieben, das ist der Nachteil. Wir wissen, wie wir dieses Problem beheben können, doch müßten wir dann die Engine umschreiben und das dauert zu lange; Terra Nova kam auch so schon spät genug. Für künftige Spiele wird es eine brandneue Rendertechnik geben, die diese Probleme nicht kennt.

PC PLAYER: Wie hätte Terra Nova ausgesehen, wenn Ihr jetzt schon die Technologie verwenden könntet, von der Ihr immer geträumt habt?

ART MIN: Eigentlich bin ich mit dem jetzigen Ergebnis sehr zufrieden. Aber was ich ganz gerne in Terra Nova 2 hätte, sind Mikrofone und ein Mehrspieler-Modus. Dann kannst Du Deinen menschlichen Begleitern Befehle geben; das verstärkt das Feeling ungemein, weil menschliche Mitspieler wesentlich mehr sagen können, als computergesteuerte Figuren. Wir haben zwar schon 18 Sätze in Terra Nova, aber die hast Du irgendwann alle gehört. Außerdem sind dann die Kämpfe wesentlich spannender.

PC PLAYER: Wie wäre es denn mit einem Netzwerk-Modus für Terra Nova? Ich will nicht bis 1997 warten müssen...



Das Entwicklungsteam von links nach rechts: Jeff Yaus, Carol Angell, Sean Barrett, Ben Hansford, Dan Schmidt, Kurt Bickenbach, Eric Twietmeyer und Rex Bradford. Sitzend: Art Min, Greg LoPiccolo, Tim Stellmach und Rich Sullivan.

> **»Wir wollen kurz nach der Veröffentlichung von Terra Nova eine Mehrspieler-Version rausbringen.«**

ART MIN: Du hast ja recht, der hätte eigentlich gleich dabei sein sollen. Wir wollen aber kurz nach der Veröffentlichung von Terra Nova eine Mehrspieler-Version rausbringen. Dazu schreiben wir gerade das Programm um.

PC PLAYER: In Terra Nova steckt ja eine ganze Menge Physik, wie die Auswirkungen unterschiedlicher Gravitation. Habt Ihr Euch dafür einen Physikprofessor von der Uni ausgeliehen oder das mit der Pi-mal-Daumen-Methode berechnet?

ART MIN: Wir haben tatsächlich einen Physiker im Team, der das physikalische Modell entworfen hat, das verwendet wird. Dann hat einer unserer 3D-Künstler das mit Näherungswerten umgesetzt, um diesen Kompromiß zwischen Grafik und Physik zu erreichen. Wenn eine Figur einen steilen Hang nach oben läuft, müßte eigentlich jeder Schritt einzeln berechnet werden. Um aber so viele Charaktere gleichzeitig darzustellen, wie das bei Terra Nova der Fall ist, mußten wir etwas schummeln. Das ursprüngliche Modell hat einfach zu viel

Special





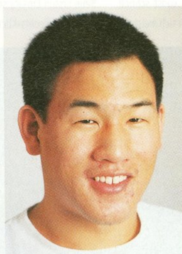
Rechenzeit gefressen, um noch brauchbar zu sein. Das Ergebnis sieht aber immer noch sehr gut aus, obwohl manchmal seltsame Sachen geschehen, wenn etwa eine Spielfigur ihre Füße überkreuzt. Aber das passiert nur in Extremfällen.

PC PLAYER: Neben der Grafik habt Ihr offensichtlich viel Wert auf eine durchgehende Story und die Charaktere gelegt, mehr als noch in System Shock.

ART MIN: Wir wollten auf jeden Fall mehr in das Spiel packen, als bisher für möglich gehalten wurde. Die Teamgefährten sprechen zum Spieler und haben einen wirklich großen Sprachschatz – wie gesagt, jeweils 18 verschiedene Antworten sind möglich. Das ist nicht wie in »Wing Commander«, wo sie den selben Satz immer wieder aufsagen. Wir haben auch Videos, in denen man die Kameraden sieht. Also brauchten wir eine Verbindung, damit sie im Spiel so auftreten wie die Schauspieler. Jeder hat eine eigene Persönlichkeit, die wir mit der Sprache darstellen.

PC PLAYER: Die Missionen verlaufen streng linear, es gibt keine Auswirkungen, ob man sich gut oder schlecht schlägt. War Euch das zuviel Aufwand, die Missionsstruktur flexibler zu gestalten?

ART MIN: Nun, es gibt keine Verzweigungen in den Missionen, da hast Du recht. Aber die Einsätze sind sehr unterschiedlich, was ja auch die Video-Briefings zeigen, und es sind oft mehrere Wege möglich, um den Auftrag zu erfüllen. Einmal gibt es zum Beispiel einen Truck-Konvoi, der zu einer Basis fährt. Du kannst entweder den Konvoi zerstören, dann bleiben die anderen Piraten erstmal zu Hause und Du schnappst sie Dir dort. Oder Du wartest am Treffpunkt und versuchst in einer einzigen großen Schlacht, Piraten und den Konvoi auf einmal zu vernichten.



Chefprogrammierer Art Min stand Rede und Antwort.

„Die nächste Generation von Videos wird sehr viel besser werden."

PC PLAYER: Laß uns mal über die Videos sprechen. Ihr habt ja nicht zum ersten Mal mit Schauspielern gearbeitet, die aber im Gegensatz zu »Wing Commander« keine Hollywood-Stars sind. Wie war die Zusammenarbeit mit ihnen?

ART MIN: Wir haben mit der Schauspieler-Gewerkschaft bei uns in der Gegend Kontakt aufgenommen und sie haben uns die Darsteller vermittelt. Es war sehr lehrreich, gerade, wie man die einzelnen Bestandteile eines Film zusammensetzt und wie Drehbücher geschrieben werden. Ich glaube, die nächste Generation von Videos in Spielen von Looking Glass wird sehr viel besser werden; wir wissen jetzt, wie eine Story optimal umgesetzt wird und wie ein Film mit dem Gameplay kombiniert wird. Die Videos sollen nicht vom eigentlichen Spiel isoliert sein, sondern der Spieler soll das, was er in den Videos sieht, im 3D-Teil wiederfinden. Das ist wirklich verdammt schwer. Mit dem Film kann man sehr viel Atmosphäre erzeugen, unglaublich viele Details zeigen.

PC PLAYER: Für Wing Commander 4 hat Chris Roberts erstmals echte Kulissen für die Videos benutzt. Ist das der nächste Schritt, den Ihr gehen wollt?

ART MIN: Ich glaube nicht, daß es der nächste Schritt ist, weil das sicher nicht nötig ist. Wenn Du Dir die Szenen in unserem Film ansiehst, merkst Du, wie gut wir die Schauspieler in die gerenderten Hintergründe kopiert haben. Wir haben beispielsweise in der Gefängnisszene Schauspieler, die zum Teil hinter Computergrafik stehen, während gleichzeitig andere davor stehen – das ist einfach klasse.

PC PLAYER: Habt Ihr auch vor, einen Film zu drehen, wie es Chris Roberts möchte?

ART MIN: Wir wollen nicht in diese Richtung gehen. Unsere Videos sollen das Feeling für den Spieler verstärken, aber wir wollen uns lieber auf gutes Gameplay konzentrieren. Es sind zwei verschiedene Medien, und was im Film gut klappt, funktioniert sicher nicht im interaktiven Spiel, weil es dann nicht mehr interaktiv ist. Es erhöht einfach die Produktionszeiten, weil Du für jede Verzweigung in der Handlung neue Videos drehen mußt und der Spieler meistens nur einen Teil davon sieht. Das ist das Problem.

PC PLAYER: Denkt Ihr schon über Terra Nova 2 nach, das vielleicht auf der Story des ersten Teils basiert?

ART MIN: Hundertprozentig! Terra Nova 2 wird ganz sicher die neue Engine besitzen, von der ich Dir gerade erzählt habe und wird vielleicht so nette Dinge wie einen Hurrikan oder sowas ermöglichen.

PC PLAYER: Was habt Ihr für Pläne außer der Fortsetzung von Terra Nova? Urlaub machen oder gibt es schon konkrete Produkte?

ART MIN: Wir denken darüber nach, zu unseren Ursprüngen zurückzukehren und wieder ein Rollenspiel zu schreiben.

PC PLAYER: Das wird doch nicht etwa »Ultima Underworld 3« sein?

ART MIN: Nein, wir dürfen den Namen leider nicht benutzen, seit wir von Origin weg sind. Außerdem wollen wir gar nicht Teil 3 machen, sondern gleich Ultima Underworld 6! Da wird die Konkurrenz ganz schön schlucken. Wir planen, die Grafik-Engines von Terra Nova und System Shock zu mischen und eine realistischere Welt zu schaffen. Der Spieler soll aus einem Dungeon geradewegs in eine Stadt gehen können, das hat noch keiner vorher gemacht. Wir wissen schon, wie wir es machen wollen, aber vor 1997 wird das sicher nichts werden. Unser Spitzname dafür ist übrigens »Indoor-Outdoor«, aber das wird wohl noch geändert.

„An Ultima Underworld 6 wird die Konkurrenz ganz schön schlucken!"

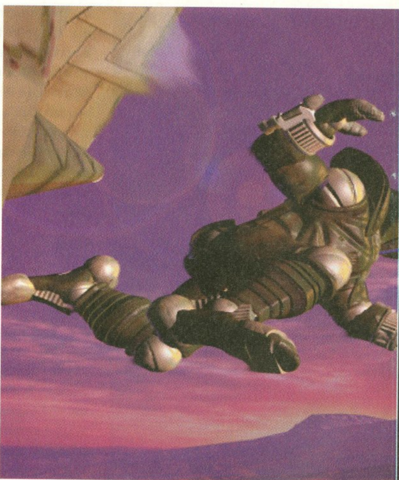
PC PLAYER: Ist das Arbeiten angenehmer, seit Ihr von Origin weg seid und auf eigenen Füßen steht?

ART MIN: Es ist auf jeden Fall besser, unabhängig zu sein, weil man völlige Kontrolle über das Marketing und die Produktion hat. Bei Origin haben wir einfach weniger Geld für das Marketing unserer Produkte bekommen, weil wir nicht »in-house« arbeiteten. Terra Nova ist das einzige Spiel an dem wir sitzen, also haben wir die volle Unterstützung unserer Marketingabteilung. Origin hat beispielsweise immer Anzeigen entworfen, auf die wir keinen Einfluß hatten. Jetzt machen wir das selbst.

PC PLAYER: Art, vielen Dank für das Gespräch. (fs)

TEAMWORK

Detaillierte Tips der Programmierer und der Erfahrungsschatz kampfgestählter Redakteure helfen Ihnen, die ersten Missionen von Terra Nova zu überstehen.



Obwohl man Terra Nova auf den ersten Blick für ein weiteres 3D-Ballerspiel halten mag, zeigen schon die ersten Missionen, daß wesentlich mehr dahintersteckt. Bis auf wenige Ausnahmen müssen Sie sich schon zu Beginn eines Einsatzes genau überlegen, wie Sie vorgehen wollen. Zusätzlich sollten Sie die Kampfausrüstung im Schlaf beherrschen, da die Gegner zum einen in der Übermacht sind und zum anderen genau wissen, wo Ihre Schwachstellen liegen. Nach den generellen Tips folgen ausführliche Lösungsvorschläge zu den ersten fünf Missionen.

Einsatzplanung

Die Einsatzbesprechung verschafft Ihnen schon einen ersten Überblick der Lage und gibt meist kleine Anhaltspunkte, wie Sie vorgehen sollten. Befinden Sie sich erst einmal im freien Gelände, kann alles ganz anders aussehen. Ein Teil der Missionen läßt Ihnen viel Zeit, das Gelände in natura zu sondieren und strategisch günstige Orte zu wählen. Müssen Sie beispielsweise eine feindliche Basis angreifen, eignet sich ein naher Hügel hervorragend als Ausgangsposition. Von dort haben Sie nicht nur die beste Übersicht, sondern auch die größte Reichweite der Waffen.

In solchen Situationen nehmen Sie am besten einen Kameraden mit Aufklärungsanzug mit, der dank der überlegenen Reichweite seiner Peilgeräte erlaubt, die Gegner ohne Gefahr anzupeilen und zu auszukundschaften. Da die meisten gegnerischen Basen durch Geschütztürme gesichert sind, schalten Sie diese zuerst aus. Sollte das aus sicherer Entfernung nicht klappen, schicken Sie einen Ihrer Kämpfer im Alleingang los, indem Sie vorher die gewünschten Ziele markieren. Der Spieler selbst eliminiert mit den anderen beiden Begleitern die Gegner innerhalb der Basis.

Wesentlich diffiziler sind Aufträge, in denen Sie Konvois kapern oder bestimmte Einheiten des Gegners schonen müssen. Beim ersten Mal bleibt Ihnen nicht genug Zeit für die nötige Vorbereitung und so wird im Eifer des Gefechts schon mal das falsche Objekt zerstört. Ärgern Sie sich nicht, sondern nutzen Sie die gewonnenen Erfahrungen für die nächsten Versuche, in denen Sie Ihre Begleiter je nach Fähigkeiten einteilen. Drei Kämpfer und ein Reparaturspezialist empfehlen sich für Schlachten, in denen Sie etwas beschützen müssen.

Während sich die drei Soldaten flächendeckend zur Abwehr plazieren, bringt der vierte Mann als »Libero« die Systeme beschädigter Anzüge wieder auf Vordermann und fängt durchgebrochene Gegner ab.

Zur Aufklärung eignen sich nicht nur die Scouts, da diese nicht immer mit von der Partie sein können. Schicken Sie dann einfach eine Drohne los, die einen guten Überblick verschafft. Allerdings müssen Sie davon ausgehen, daß dadurch die Gegner alarmiert werden. Also setzen Sie dieses Mittel erst ein, wenn Sie gleich darauf angreifen wollen.

Im Kampf

Gilt für die Vorbereitung noch das Motto »Eile mit Weile«, haben Sie im Kampf eigentlich keine Zeit mehr für Überlegungen. Darum sollte schon vorher jeder in Ihrer Einheit wissen, was zu tun ist. Änderungen der Strategie kosten wertvolle Zeit, in der Sie sich vor allem nicht wehren können. Bleiben Sie möglichst immer in Bewegung und hören auf die Funksprüche der Begleiter. Wenn diese melden, daß sie in Bedrängnis sind, eilen Sie ihnen sofort zu Hilfe, da sie sonst schnell flüchten. Als Standardeinstellung eignen sich meistens »Fire at will« und »Cautious Attack«; Vorsicht bei »Aggressive«, da sich die Soldaten sonst zu schnell in Einzelgefechte verwickeln. Eine gute Strategie beim Angriff auf Konvois oder Lager ist, von einer völlig sinnlosen Position aus anzugreifen und die Gegner auf sich zu ziehen, während Ihr Team in Deckung wartet und erst später losschlägt.

Da die Schutzschirme der Kampfanzüge für alle vier Seiten getrennt arbeiten, kann manchmal Ihre Vorderseite ungeschützt sein, während die Rückseite im grünen Bereich ist. Nutzen Sie das, indem Sie den Gegnern den Rücken zudrehen, wenn Sie eine wichtige Position erreichen müssen. Sie drehen sich erst dann um, wenn Sie angreifen wollen und haben so die voll aufgeladenen Schirme der Vorderseite zur Verfügung. Sprünge im Kampf möglichst vermeiden, da Ihre Truppen so eine prima Zielscheibe abgeben. Auch wenn Sie normalerweise nie unterhalb eines Gegner stehen sollten, in Krisensituationen am besten durch ein Tal oder eine Schlucht flüchten und dann ausnahmsweise auf den nächsten Hügel springen – aber erst, wenn Sie außer Schußweite sind!

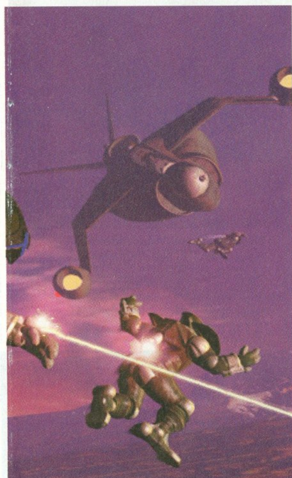
Mission 1

Beim ersten Einsatz sollen Sie sich immer daran erinnern, per Rechts-Klick Ziele zu markieren, bis es in



Mission 1: Nutzen Sie die Hügel als Deckung.



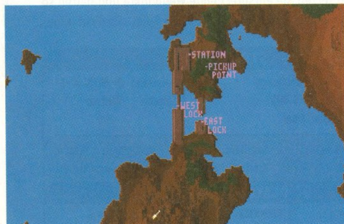


Fleisch und Blut übergegangen ist. Geraten Sie ins Kreuzfeuer, flüchten Sie und kreisen um die Piraten, bis die Zeit reicht, sich jeden einzeln vorzuknöpfen. Seitliche Bewegungen erschweren zwar das Zielen ein wenig, die Gegner haben aber wesentlich mehr Probleme, Sie zu treffen. Um die Basis in dieser Mission auszuschalten, laufen Sie am besten vom Absprungpunkt nach Nordosten und greifen von Norden an. Dort lauert zwar ein Pirat, aber danach geben die Hügel und Täler gute Deckung für die Attacke.

Mission 2

So lapidar es klingt: Vergessen Sie Ihre Begleiterin Sarah Walker nicht! Weisen Sie Ihr das selbe Ziel zu und greifen dann gemeinsam an. Somit schaltet man die Gegner doppelt so schnell aus. Insgesamt gibt es vier Gruppen von Piraten mit je maximal drei Gegnern. Achten Sie auf die nördlichste Gruppe, da dort die Fracht steht, die nicht zerstört werden darf!

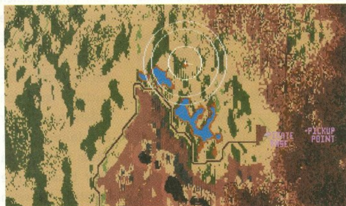
Zuerst beseitigen Sie die beiden Piraten am Aussichtsposten, dann den patrouillierenden Gegner im Süden der Schleuse. Wenn er die westliche Seite erreicht hat, schießen Sie aus der Distanz. Dann zur westlichen Schleuse gehen und die dortigen drei Piraten schnellstmöglich auschalten. Gehen Sie zurück nach Süden und dann Richtung Norden um die östliche Schleuse, wo zwei weitere Piraten warten. Nicht ins Wasser locken lassen! Die letzten drei Gegner warten an der Betonmauer; verlegen Sie den Kampf nicht innerhalb der Mauern, da dort wertvolle Fracht lagert.



Mission 2: Lassen Sie sich nicht ins Wasser locken!

Mission 3

Hier setzen Sie oft und früh den EM-Emitter ein und halten sich außerhalb der Reichweite gegnerischer Sensoren. Vermeiden Sie die Straße, da diese scharf bewacht wird, nutzen Sie die Hügel als Deckung. Am besten nähern Sie sich von Nordwesten her der Basis, indem Sie die Seen umrunden. Ungefähr 210 Meter nordwestlich der Basis gibt es einen Hügel zum Plazieren. Zoomen Sie das Sichtfenster so nah wie möglich heran und klicken rechts mit dem Cursor auf die Objekte, bis die ID erkennbar wird. Kehren Sie nicht auf direktem Weg zum Abholplatz zurück, sondern laufen erst einmal 10 bis 15 Sekunden nach Nordosten und dann nach Süden; Sie werden sonst gesehen.



Mission 3: Ohne den EM-Emitter läßt sich die Mission nicht bewältigen.

Mission 4

Beachten Sie, daß die Trucks allzu leicht ins Kreuzfeuer geraten können; ziehen Sie sich lieber kurz zurück. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Einsatz zu gewinnen: Sie können zum einen direkt zum Treffpunkt laufen und zwei Piraten ausschalten. Werden Sie zu lange aufgehalten, ist es fast unmöglich, die Mission erfolgreich zu beenden. Die andere Taktik ist besser: Sprinten Sie nach Süden, dann nach Westen und greifen unterhalb des Treffpunkts an, denn so umgehen Sie die beiden Gegner. In der Kurve patroullieren fünf Piraten, die zuerst kampfunfähig gemacht werden müssen. Die sechs Gegner, die den Truck eskortieren, werden als nächstes angegriffen.



Mission 4: Dieser Einsatz läßt sich auf zwei Arten lösen.

Mission 5

Setzen Sie hier vor allem den Granatwerfer ausgiebig ein. Zielen Sie auf den Ihnen am nächsten stehenden Gegner einer Gruppe, denn wenn diese sich auf Sie zu bewegt, bekommen auch die Hinteren ihre Ladung Granaten ab. Als erstes gehen Sie auf der Straße nach Süden. Die zwei Piraten an der Kreuzung bombardieren Sie mit Granaten, dann weisen Sie Ihre Begleiter mit »Follow Path« an, die Blockade zu umgehen und von Nordosten aus zu kommen. Währenddessen schleichen Sie sich (außer Sichtweite!) an die sechs Gegner bei der Blockade heran, indem Sie die Hügel als Deckung nutzen. Wenn Ihre Kameraden angreifen, geben Sie mit dem Granatwerfer Sperrfeuer. Haben Sie einen »Demolition«-Experten im Team, plazieren Sie eine Sprengladung auf der Straße, sobald die Luft rein ist. Sind Sie schnell genug, jagen Sie die Ladung in die Luft, sobald die sechs Mann Verstärkung aus dem Süden darüber laufen. Überlebende lassen Sie durch die Teamgefährten (»Aggressive«-Einstellung) beseitigen. (fs)



Mission 5: Teilen Sie Ihre Truppe für diesen Auftrag auf.

STRIKE BASE

Ein Mangel an 3D-Actionspielen herrscht nun wirklich nicht. Gelungene Mixturen aus Ballerei und Strategie hingegen haben eher Seltenheitswert.

Sie können stolz auf sich sein: Aufgrund hervorragender Leistungen sind Sie dazu ausersehen, bei »Strike Base« das Kommando zu führen. Derart mit Vorschußlorbeeren überhäuft, müssen Sie nun Ihr Können als Kommandant einer der modernsten Kampfbasen bei der Verteidigung gegen aggressive Aliens unter Beweis stellen. Denn zum wiederholten Male muß sich die Menschheit im Kampf gegen außerirdische Mächte behaupten.

Die Überlebensschlachten toben auf vier verschiedenen Monden. Hier finden Sie jeweils unterschiedliche geographische Gegebenheiten vor. Der Mond Proctor brodelt mit großen Lavaflächen glühend vor sich hin. Hesperia hingegen ist bewaldet, Clavius IV bietet bergiges Gelände und auf dem Eismond Arctur herrscht klirrende Kälte. Ihre Basis nutzt die Ressourcen der jeweiligen Planeten zur Fertigung von Kampfgeräten und liegt größtenteils unterirdisch.

In den fünfzehn Missionen dieser Mixtur aus 3D-Action und Strategie müssen Sie bis zu vier Fahrzeuge gleichzeitig im Kampf gegen den Feind steuern. Sie durchfliegen oder -fahren dabei fraktale Landschaften in einer erweiterten VGA-Auflösung von 320 mal 400 Bildpunkten. Der Grafikstil ist bunt gemischt: Die Landschaft selbst wird durch »Voxel« dargestellt, ähnlich dem Hubschrauber-Spiel Comanche. Bäume und Explosionen sind Bitmaps, für die Gebäude und Gegner wird 3D-Vektor-Grafik angewandt.

Je nach ausgesuchter Schwierigkeitsstufe bestreiten Sie Ihre Schlachten als Leutnant, Major, Colonel oder General. Die Missionen sind in allen Schwierigkeitsgraden gleich und müssen streng nacheinander durchgespielt werden. Missionsabhängig steht eine festgelegte Anzahl von Fahrzeugen und Fahrzeugtypen zur Verfügung. Neben zwei verschiedenen Panzersorten gibt es einen Bomber und einen Kampfgleiter. Vom Hauptquartier aus koordinieren Sie Ihre Aktivitäten. Im Hangar suchen Sie sich aus dem vorgegebenen Kontingent Ihre Kampfvehikel aus. Anschließend füllen Sie deren Ladebuchten nach den Anforderungen der Missionen: Brauchen Sie diesmal eher Bomben oder Raketen? Auf welche Gegner müssen Sie vorbereitet sein?

Neben Schild, Energie und Waffen kommen dabei in späteren Missionen auch taktische Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Satelliten oder Teleporter zum Einsatz. Mit Teleportern kann ein Panzer für ihn sonst unwegsames Gelände (wie Lava und Wasser) überwinden. Eine detaillierte Datenbank informiert dabei über alle Dinge, auf die Sie im Verlauf der Handlung treffen könnten wie etwa gegnerische Fahrzeuge, Gebäude oder Waffen.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, können die Gefährte losgeschickt werden. Da Sie selbst immer nur ein Cockpit auf dem Monitor sehen können, gibt es einen Autopiloten: Auf der taktischen Karte setzen Sie entsprechende Wegpunkte und halten so mehrere Fahrzeuge gleichzeitig aktiv im Spiel. Erreicht eines



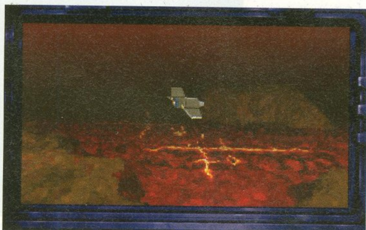
Hier umkreisen zwei verschiedene Gleitertypen das Ziel ihres Wegpunktes.



◀ Die Datenbank enthält Infos zu Waffensystemen, Gebäuden, Fahrzeugen und anderen Dingen.



Auf der taktischen Karte sehen Sie neben den eigenen Einheiten (blau) auch die gegnerischen (rot).



Wer den Blick aus dem Cockpit satt hat, kann auf externe Sicht umschalten. Der Gleiter überfliegt hier Lavamassen.

STRIKE BASE			
Hersteller:	Max Design	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY					
BORIS:	★★★	HEINRICH:	–	FLORIAN:	★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★



Unser Panzer bedroht eine feindliche Stellung.



Im Hangar werden die Fahrzeuge be- und entladen.

davon den vorgegebenen Zielpunkt, erhalten Sie eine entsprechende Meldung in englischer Sprachausgabe und deutschem Bildschirmtext. Steckt ein Panzer im Gelände fest, muß er notfalls per Selbstzerstörung gesprengt werden.

Das Cockpit der aktiven Einsatzfahrzeuge kann per Tastendruck auf den Bildschirm gezaubert werden. Wenn Sie dann den Autopiloten abschalten, übernehmen Sie selbst das Steuer. Die Kontrolle über Flugbahn und Waffen haben Sie grundsätzlich nur mit der Maus, die Geschwindigkeit wird mit der Tastatur eingestellt. Bodenfahrzeuge bieten auch einen Leerlauf sowie Rückwärtsgang, die Gleiter müssen sich hingegen ständig vorwärts bewegen und kennen nur sechs verschiedene Fluggeschwindigkeiten. In Neuland sollten Sie nicht allzu sorglos umherreisen, denn wenn Sie das gegnerische Radar ertappt, hat das nicht nur unmittelbar für das entdeckte Fahrzeug unangenehme Folgen. Mit etwas Pech erfolgt ein Angriff auf Ihre Basis, eines der vertracktesten Ereignisse im Spiel. Wenn Sie nicht schleunigst Ihr Hauptquartier verteidigen besteht akute Game-Over-Gefahr.

Die vielfältigen Aufträge reichen von der Zerstörung feindlicher Waffenfabriken bis zur Bergung von Rettungskapseln mit abgeschossenen Piloten. Zahlreiche gegnerische Einrichtungen wie Raketenwerfer, Minen oder Gleiter und Panzer trachten danach, Ihr Eigentum in Schrott zu verwandeln. Schild- und Energieverluste können durch Aufsammeln herumliegender Ersatz-Behälter wettgemacht, oder eventuell in der Basis aufgefüllt werden.



Hier bekämpfen sich zwei Gleiter im Luftkampf aus externer Sicht.

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
STRIKE BASE	○	○	○	○	nicht v.	nicht v.
Armored Fist	○	○	⊕	○	nicht v.	○
Armour Geddon	⊖	○	○	⊖	○	⊖
Earthsiege	○	⊕	⊕	○	nicht v.	nicht v.

Außerdem finden sich im Gelände Container mit »Extras« für den Ausbau Ihrer Gleiter und Panzer. Haben Sie alle Fahrzeuge verloren, ist auch die Mission nicht mehr zu retten. Auch wenn gesuchte Rettungskapseln nicht geborgen werden können oder Feinde entwischen, war die Aktion ein Mißerfolg.

Die Anzahl und Stärke Ihrer Gegner ist abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. Die Missionen steigen in ihren Anforderungen und geben die Chance, sich mit allem vertraut zu machen. Allerdings sind die späteren Level nur erreichbar, wenn Sie als Major oder Colonel spielen. Im niedrigen Schwierigkeitsgrad Leutnant darf man die Mission zwar trainieren; doch es darf erst in die nächste Mission vorgerückt werden, wenn Sie auch im höheren Schwierigkeitsgrad Erfolg hatten. (ms)

LETZTE MELDUNG

Nach dem Ende unseres Tests teilten uns die Programmierer mit, daß sie doch noch einige von uns kritisierte Punkte verbessern wollen. Wenn diese Last-Minute-Korrekturen unser Testurteil ändern sollten, lesen Sie dies in der nächsten Ausgabe.



Die Sicht aus dem Cockpit beim Angriff auf einen feindlichen Panzer und ein gegnerisches Gebäude.

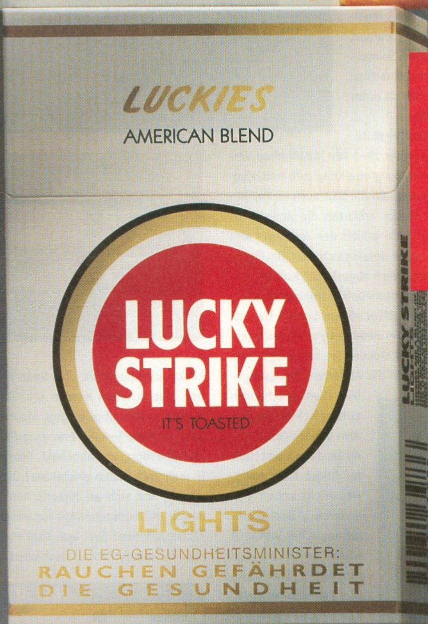
MONIKA STOSCHEK: ★★★

Ganz ausgewogen ist die Mixtur aus Action und Strategie nicht geraten, die Seite der Ballerei hat hier klar das Übergewicht. Selbst wer die gewöhnungsbedürftige Steuerung im Griff hat, muß sich auf das aktive Kämpfen konzentrieren. Zu oft hängt ein Panzer unwiederbringlich im Gelände fest, wird ein kreisend wartender Gleiter unsanft vom Himmel geholt oder die eigene Basis angegriffen. So konzentriert sich die strategische Komponente auf das flotte Setzen der Zielpunkte, in der Hoffnung, daß nicht vorschnell ein Hindernis oder Gegner die Reise jäh stoppt. Bei der Routenplanung muß man offensichtlich sehr genau auf geographische Widrigkeiten achten. Meistens spiele ich sowieso nicht auf der Landkarte, sondern setze mich hinter das Steuer der jeweiligen Fahrzeuge. Das bringt trotz manchmal grober Grafik und Steuerungshakeleien (beim knappen Überfliegen oder Umfahren von Hindernissen) noch am meisten Spaß.

Schade, daß nur per Maus geflogen werden kann und keine Mehrspieleroption enthalten ist. Hardcore-Strategen und Fans perfekter Grafik dürften bei Strike Base abwinken. Als abwechslungsreiches Actionspiel mit nicht alltäglicher Steuerung und einer ungewöhnlichen Grafikmischung weiß es jedoch zu gefallen.

Sie wissen ja, wie eine Lights schmeckt. Reingefallen! Einmal aussetzen.





1. Neu
2. Lucky
3. Lights

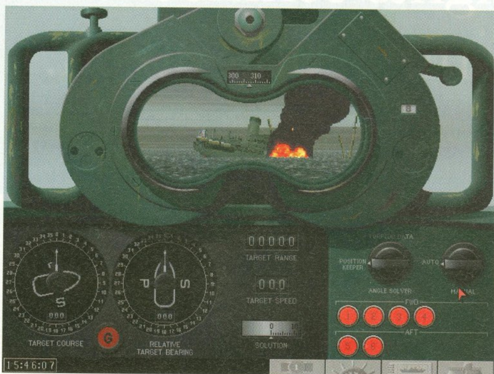
106-611

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

SILENT HUNTER

Ganz tief runter taucht Silent Hunter. Die SSI-Programmierflotte serviert uns U-Boot-Einsätze im Pazifik während des Zweiten Weltkriegs.



Der Besatzung dieses Frachters ist der Tag gründlich vermiest worden: Erst das miese Wetter, dann fängt man sich noch einen Torpedo ein.

Es schwimmt, taucht unter und wieder auf. Das Tuckern seines Dieselmotors würden lärmempfindliche Meeresanwohner nicht unbedingt als »silent« (lautlos) bezeichnen. Doch im Vergleich mit der anderen geräuschvollen Maschinerie des Zweiten Weltkriegs waren U-Boote regelrechte Leisetreter, die sich auf Tauchfahrt unauffällig anschleichen konnten. So manches Schiff bekam erst nach dem Einschlag des ersten Torpedos mit, was sich da unter der Meeresoberfläche abspielte.

Als der amerikanische Luftwaffenstützpunkt Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 von japanischen Verbänden überfallen wurde, wuchs der große Krieg zum Weltkrieg. Neben dem Schlachtfeld Europa waren die USA auch im Pazifikraum gefordert. Nach Pearl Harbor erklärten die Amerikaner Japan den Krieg. Die U-Boot-Flotte erhielt den Auftrag, jedes feindliche Schiff zu zerstören – auch wenn es sich dabei um Frachter handelte, die meist von Zerstörern abgesichert wurden.

SSIs U-Boot-Simulation »Silent Hunter« betritt spielerisches Terrain, das einst der Microprose-Klassiker »Silent Service II« entdeckte. In einem ähnlichen Szenario siedelte Dynamix auch sein »Aces of the Deep« an. Allerdings steuern Sie bei diesem Titel deutsche U-Boote im Kampf gegen die Alliierten; das Spielgebiet ist entsprechend in europäischen Gewässern angesiedelt.

An Bord von Silent Hunter findet man wenig, was nicht schon von anderen U-Boot-Simulationen her bekannt wäre. Zwischen den einzelnen Stationen wie Periskop-Aussicht, Karte oder Torpedo-Justierung schaltet man fix mit den Funktionstasten um oder klickt sich über Icons vor. Neun U-Boot-Typen mit verschiedenen Eigenschaften werden simuliert; grafisch ändert sich von Modell zu Modell allerdings nicht viel. Die Optionen sehen so aus, als hätte jemand brav eine Check-Liste anhand der Mitbewerber-Programme abgehakt. Schwierigkeits- und Realitätsgrad in mehreren Stufen einstellbar? OK. Gut ein Dutzend Einzelmissionen, die sich an historischen Seeschlachten orientieren? Jawoll. Missionsgenerator für beliebig zusammengestellte Konfliktsituationen? Aye, aye, Käpt'n! Der Karriere-Modus, bei dem man für stetes Patrouilleschieben und Schiffeversenken Orden



Ein waschechter U-Boot-Veteran kommentiert rund 20 historische Filmschnipsel.





Die Schwierigkeit läßt sich anhand vieler Details anstellen. Dazu gesellen sich neun verschiedene U-Boot-Typen.

FAST ATTACK

Hersteller:	SSI	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

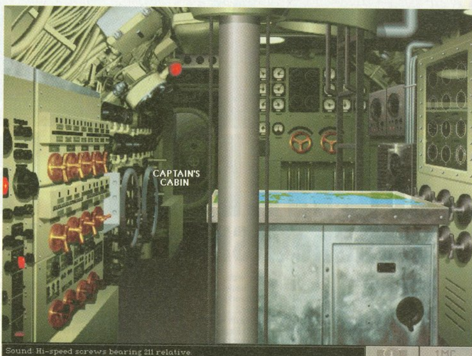
BORIS:	★★	HEINRICH:	★★★	FLORIAN:	★★
JÖRG:	★★★	MONIKA:	★★	HENRIK:	★★

kassiert, wurde auch nicht vergessen.

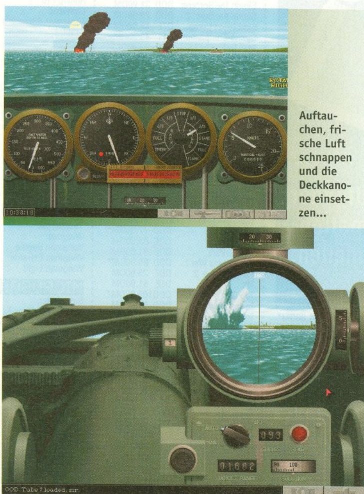
Man sieht richtig das Designteam vor sich, wie es bei Pökelfleisch und einer Buddel Rum das Originalitäts-Dilemma verzweifelt diskutierte. »Wo sind die Alleinstellungsmerkmale?« mag der penetrante Ruf aus dem Marketing gelautet haben. Durchgehende Super-VGA-Grafik schön und gut, aber die Mischung aus Wellengang und Schaltervielfalt setzt deshalb auch keine ästhetischen Maßstäbe. Wenn spielerisch alles ausgereizt scheint, dann bauscht man halt das Drumherum auf: SSI zerrte ein paar Veteranen vor die Videokameras, welche von ihren persönlichen Erfahrungen erzählen. Neben Historikern werden auch Mathematiker bedient; das Handbuch ergeht sich in Details wie den Formeln zur Torpedo-Zielberechnung. Einsteigern wären Tutorial oder Index-Verzeichnis sicher lieber gewesen als solche arg tiefschürfenden Ergüsse.

Der Spielablauf ist weitaus weniger steril als bei Sierras High-Tech-Langweiler »Fast Attack«. Bei den 40er-Jahre-Booten von Silent Hunter kommt es öfter zu direktem Blickkontakt mit den Gegnern. Verfolgungsjagden mit Zerstörern werden zu Katz-und-Maus-Spielen: Gelingt uns ein Ausweichmanöver im Wasserbomben-Teppich, jagt man dem davondümpelnden Gegner ein paar Torpedos nach. Letztere lassen sich sparen, wenn bereits angeschossene Pötte noch ein paar Salven mit der Deckkanone verpaßt bekommen.

Um die Wartezeit auf die nächste Seeschlacht abzukürzen, greift man gerne zur Zeitkompression – bis zum Faktor 256. Tauchen feindliche Verbände auf, kann nur maximal 16fach beschleunigt werden. Das Programm zickt auch dann mit der Zeitkompression herum, wenn die Gegner noch ein gutes Stück weg sind. Wenig erheiternde Folge: Bis sich sein U-Boot einem Konvoi auf halbwegs spannende Distanz genähert hatte, konnte Käpt'n Lenhardt gemütlich zur Kombüse schlendern, sich was aus dem Kühlschrank holen und auf dem Weg noch den Hund tätscheln. Garstig, garstig: Ist auf der Seekarte noch ein gegnerisches Schiff unterwegs, darf man nicht mal den Spielstand speichern oder die Heimatbasis ansteuern (was manchmal vielleicht ganz sinnvoll wäre, um die Torpedo-Vorräte aufzufüllen...). (hl)



In der Zentrale klicken Sie die einzelnen Bordstationen an. Schneller geht die direkte Wahl per Funktionstasten-Druck.



Auftauchen, frische Luft schnappen und die Deckkanone einsetzen...

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
SILENT HUNTER	○	○	○	○	nicht v.	nicht v.
Aces of the Deep	○	○	⊕	⊕	nicht v.	nicht v.
Silent Service II	○	○	○	○	nicht v.	nicht v.
Fast Attack	⊖	○	○	⊖	nicht v.	nicht v.

HEINRICH LENHARDT



Meine Euphoriekurve ist nicht gerade auf »Springflut« eingestellt. Im Gegensatz zum unterkühlten Atom-Tranquilizer Fast Attack bietet Silent Hunter deutlich mehr Spielspaß – aber nicht viel, was einen zufriedenen »Aces of the Deep«-Besitzer zum Kauf verführen könnte. Der Unterwasser-Ausflug von SSI ist bemüht und bieder. Weder bei der Präsentation noch bei spielerischen Details hagelt es neuartige Genialitäten. Die Video-Statements als separater Programmteil reißen nicht viel raus. Das Programmierteam hätte lieber mehr Energien in Bedienung und Spielbarkeit stecken sollen. Die Gedulds-intensiven Kriegspatrouillen sorgen nicht gerade für monatelange Dauerspannung. Minimale Abwechslung bringen nur abweichende Missionsziele wie die Bergung eines abgeschossenen Piloten oder das Bombardement einer Küstenstellung.

Ein gewisser Unterhaltungswert ist da, doch über gehobenes Mittelmaß kommt Silent Hunter nicht heraus. Man spielt es ganz gerne, aber wenn Sie dieses Programm versäumen sollten, wird sich die Erde sicherlich weiterdrehen.

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96

RTL SPIELEDITION

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

F1-MANAGER'96

gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG AB DIE POST

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN







FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line" Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-" und „Merchandising"- Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD









SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

FAST ATTACK

Vom Quietscheentchen bis zum eigenen Atom-U-Boot ist es ein langer Weg. Bei »Fast Attack« wird schnell deutlich, daß man an Bord eines High-Tech-Kriegsschiffs womöglich weniger Spaß hat als in seiner Badewanne.



Sie können die einzelnen Stationen in dieser Grafik anklicken. Mit den Futzi-Icons am unteren Bildrand wechselt man schneller durch die Menüs.

Erneuter Angriff des Sierra-Imperiums auf die Bankguthaben der Simulations-Spieler: Kurz nachdem das hauseigene Dynamix-Label eine Neuauflage der Weltkriegs-U-Boote von »Aces of the Deep« veröffentlichte, wird »Fast Attack« vom Stapel gelassen. Diese neue Simulation wurde von einem anderen Ensemble des Konzerns programmiert: den »Conquerer AD«-Machern bei Software Sorcery.

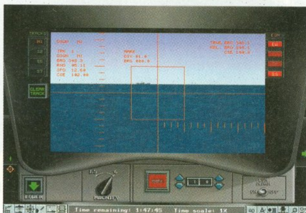
Fast Attack macht Sie zum Kapitän auf einem ultramodernen Kahn der Klasse »688I« - im Original nennt sich so etwas schön schneidig »nuclear-powered attack submarine«. Solche Atom-U-Boote haben einen Marketing-Pluspunkt: Da fast ständig amerikanische Marineeinheiten irgendwelchen weltweiten Krisenherden hinterherschippern, bieten die High-Tech-Teile kühlen Nervenkitzel mit Bezug aufs aktuelle Zeitgeschehen.



Tausendundeine Schlacht – da hat es »Ping« gemacht: Allzu oft brüten wir vor dem Sonar, um Schiffe aufzuspüren und zu identifizieren.

Neben den üblichen Optionen »Einzelmission« und »langfristige Karriere« gibt es ein paar schöne Trainingseinsätze, die man in Verbindung mit dem Handbuch als Tutorial durchackert.

Hier wird schnell klar, daß an Bord eines modernen U-Boots abstrakte taktische Planung gefragt ist und weniger fröhliches Herumfahren »von Hand«. Um den grafisch arg schlichten LED-Stil aufzumotzen, gibt es vorberechnete Animationen für Ereignisse wie das Abfeuern eines Torpedos. Die herzlich unpraktischen (und nicht sonderlich schönen) Clips stellt man bald genervt ab. Sinnvoller ist da die Sprachausgabe: Ihre Crew meldet sich zu Wort, wenn beispielsweise Ergebnisse von Sonaranalysen eintreffen oder Kurskorrekturen vollzogen wurden.



Scheuer Blick durchs Periskop auf die äußerst schlichte SVGA-Schönheit der rauhen See.

Die einzelnen Missionen führen durch fünf Szenarien: von den eisigen Gewässern des nördlichen Polarkreises bis zum als Krisengebiet allseits geschätzten Persischen Golf. Sie müssen nicht nur auf der Hut vor Gegenangriffen sein, sondern auch ein Auge auf die exakten Einsatzbefehle haben. Natürlich wäre es ein Heidenspaß, die neuen Tomahawk-Missiles mal beim nahegelegenen Küstenort auszuprobieren. Für die diplomatische Stellung der USA wären solche Eigenmächtigkeiten aber ebenso abträglich wie für Ihre Karriere. **(hl)**

FAST ATTACK

Hersteller:	Software Sorcery	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: ⊖	**Spieltiefe:** ○	**Multiplayer:** nicht v.
Ausstattung: ○	**Komfort:** ⊖	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★	**HEINRICH:** ★★	**FLORIAN:** ★
JÖRG: ★★	**MONIKA:** ★★	**HENRIK:** ★★

HEINRICH LENHARDT



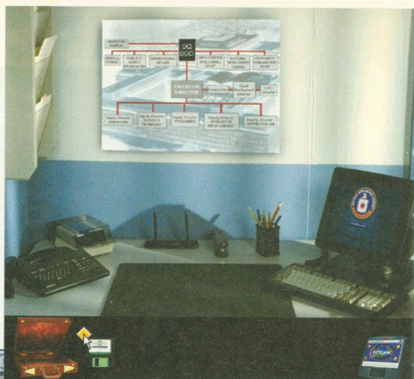
Nein, wir wollen keine Objektivität vorheucheln. Ich finde Atom-U-Boote schlichtweg öde. Und obwohl sich Fast Attack mit ausführlichem Handbuch und Trainingsmission bemüht, mir dieses »Vergnügen« näherzubringen, kann ich nach meiner x-ten Sonar-Identifizierung nur noch entnervt den Kopf auf den Schreibtisch hauen.

Der Spaß bei Simulationen kommt eigentlich von dem Gefühl, daß man wirklich in so einer Kiste sitzt und sie steuert. Doch bei Fast Attack gipfeln die spielerischen Höhepunkte darin, die Zielverfolgungslinie auf dem Sonar richtig einzustellen und nachzugucken, ob es nun ein Frachter oder ein Gegner ist, der da ein Echo verursacht. Hier gibt es einfach zuviele futzelige Screens, in denen man was justieren und Daten an den Zielcomputer übermitteln muß. Mit dem Periskop mal über die Wellen zu lugen, ist da schon blanker Luxus.

Wenn es irgend jemanden da draußen gibt, der Electronic Arts' »Seawolf« wirklich spaßig fand: Herzlichen Glückwunsch, Sie sind die Zielgruppe von Fast Attack! Mir bringt Aces of the Deep jedoch wesentlich mehr Spielspaß als der extrem nüchterne Atom-U-Boot-Alltag.

SPYCRAFT

Präsidentschaftswahlen, Atomwaffen-Schmuggel, Attentate und Landesverrat – kein Blick in die Tagesthemen, sondern Hintergrund von Activisions Spionage-Simulator. Statt geschüttelter Martinis gibt es kompetente Thriller-Spannung.



Vor dem Schreibtisch im CIA-Büro. Links unten repräsentiert der Aktenkoffer das Inventar. Rechts unten ist das Zugangssymbol fürs Computernetz zu sehen. Ein rotes Lämpchen blinkt, wenn eine neue E-Mail eintrifft.

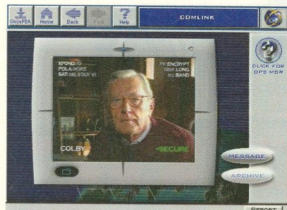
Präsidentschaftswahlkampf in Rußland. Dubansky, der aussichtsreiche Kandidat der Ultrarechten, hält eine Wahlkampfrede auf dem Roten Platz. Plötzlich sinkt er zu Boden: Ein lautloses Geschoß hat ihm den Hinterkopf zerfetzt; die Attentäter entkommen unentdeckt. Der amerikanische Geheimdienst CIA hat einige gute Gründe, jetzt in hektische Aktivitäten auszubrechen. Der Schuß auf den russischen Politiker wurde anscheinend von einem US-Bürger mit einer Geheimwaffe abgefeuert.

Der Todesschütze hat auch schon sein nächstes Opfer angekündigt: den amerikanischen Präsidenten, der in wenigen Tagen zur Unterzeichnung eines Abrüstungsvertrags nach Moskau kommt.

»Spycraft« ist eine spielerische Aufarbeitung der modernen Geheimdiensttätigkeiten. Und das nicht im Stile eines hanebüchenen Blödsinns wie im Bond-Film »Goldeneye«, sondern sich eher an der Recherche- und Analysearbeit »echter« Geheimdienste orientierend. Ex-CIA-Boß William Colby und der ehemalige KGB-Leiter Oleg Kalugin haben den Activision-Programmierern dabei auf die Finger geguckt.



Markieren Sie Passagen, in denen Hintergrundgeräusche zu hören sind. Der Computer filtert selbst aus dem schäbigsten Zwitschern die Info heraus, wo die trällernde Vogelsorte heimisch ist. Doch der Weg zur Lösung dieses Puzzles ist nicht ganz so offensichtlich, wie es scheint...





Die gut gemachten Videos bieten High-Color-Farbvielfalt. Bei den bildschirmfüllenden Clips wird allerdings jede zweite horizontale Bildzeile unterschlagen.

Erste wesentliche Erkenntnis für den Spycraft-Spieler: Als zeitgemäße Geheimdienstmitarbeiter verbringen wir lange Stunden vor dem Computer. Hier empfangen Sie E-Mails Ihrer Mitarbeiter, vermelden die Ergebnisse gelöster Rätsel, lesen Akten und Dossiers oder stöbern in allgemeinen Geheimdienst-Informationen. Die Windows-Version von Spycraft bietet Online-Aktivisten sogar eine Anbindung an ihren Internet-Browser. Zum einen haben Sie dann Zugang zu einer Spycraft-WWW-Seite, um mit anderen Spielspionen zu plaudern. Zusätzlich werden aktuelle Nachrichten aus der Weltpolitik ins Programm eingebaut. Ein netter Gag, der allerdings den Spielverlauf (...im Gegensatz zu Ihrer Telefonrechnung) nicht ändert.

Um die Story voranzutreiben,



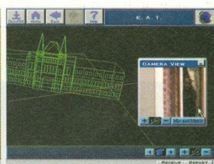
Der Spion, der mich durchsiebte: In solchen Standbild-Shootouts müssen gegnerische Agenten erwischt werden, bevor unsere Spielfigur Kugeln einfängt.

IM VERGLEICH

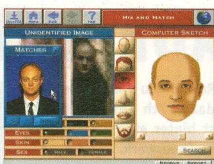
	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
SPYCRAFT	⊕	○	○	⊕	nicht v.	nicht v.
Paparazzi	⊕	○	○	⊕	nicht v.	nicht v.
Psychic Detective	⊕	⊖	⊖	○	nicht v.	nicht v.
Ripper	⊕	○	○	⊕	nicht v.	geplant



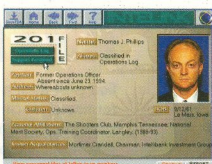
Auf einem Computermodell des Attentat-Schauplatzes suchen Sie nach Schußlöchern.



Die beiden Einschußstellen werden miteinander verbunden. Damit ist klar, aus welcher Richtung gefeuert wurde.

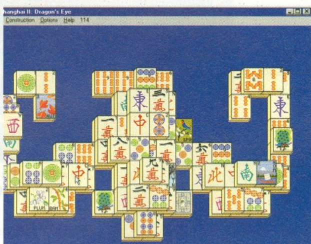


Beim Studium der Bildaufzeichnungen dieser Sektion fällt uns ein verdächtiger Typ am Fenster auf.



Nachdem man sein Gesicht halbwegs nachgebaut hat, wird die Analyse ausgepuckt. Wir kennen jetzt den Attentäter; der Fall kann weitergehen.

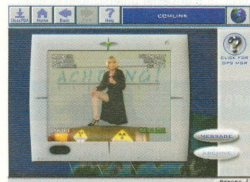
müssen Sie erfolgreich mit verschiedenen Hilfsmitteln arbeiten. Wir dechiffrieren Codes, analysieren Stimmen und müssen ganz nebenbei einen Verräter in den eigenen Reihen entlarven. Gelegentlich landen auch Gegenstände auf dem Schreibtisch, die man dann im Aktenköfferchen mit sich führt. Sobald eine Aufgabe bei einem der zahlreichen »Spielchen im Spiel« gelöst ist, schreitet die Story voran. Als witzigen Bonus packte Activision seinen Tüftelklassiker »Shanghai II: Dragon's Eye« in die Handlung ein. Das Programm kann sogar unabhängig von Spycraft gestartet werden. Im Spielverlauf wird die Gehirnschmalz-Lastigkeit auch kurzfristig zugunsten simplen Fadenkreuz-Geballers unterbrochen. Eine umstrittene Folter-Sequenz wollte Activision dem europäischen Markt nicht zumuten: Die makabre Szene, die man im US-Original bei der Installation optional rauswerfen darf, wurde für die Veröffentlichung in Europa komplett gestrichen. Ob eine spezielle deutsche Version noch weiter entschärft wird, stand zu Redaktionsschluß nicht fest – die englische Version ist zur Zeit nur als Import im Handel erhältlich.



Netter Bonus: Eine abgespeckte Version des Oldie-Denkspiels »Shanghai II« wurde kurzerhand eingebaut.

Natürlich hocken Sie nicht ausschließlich in der Amtsstube herum. Durch das Anklicken verschiedener Standortbilder wechseln wir die Lokalität oder besteigen gar das nächste Flugzeug. Eine erste Reise führt in die CIA-Filiale nach Moskau. Hier deutet sich an, daß einer der russischen Präsidentschaftskandidaten von der Mafia unterstützt wird. Und das ist nur der erste von mehreren spannenden Handlungsästen.

Sie können Spycraft wahlweise unter DOS oder Windows 95 installieren. Nur die Windows-Version bietet Online-Anbindung und Shanghai-Bonus. Spielstände dürfen gespeichert werden, was ratsam ist: Geben Sie mehrmals falsche Analysen weiter, müssen Sie Ihren Schreibtisch räumen. (hl)



Nachrichten-Clips halten Sie auf dem laufenden. Unser Liebling: das deutsche News-Magazin »Achtung«...

SPYCRAFT – THE GREAT GAME

Hersteller:	Activision	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: ⊕	Spieltiefe: ○	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: ○	Komfort: ⊕	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★	HEINRICH: ★★★★	FLORIAN: ★★★
JÖRG: ★★★	MONIKA: ★★	HENRIK: ★★★

HEINRICH LENHARDT 

Weder abgeschmackter Kinderschreck-Horror noch SF-Brimborium im Wing-Commander-Windschatten – ich bin erleichtert. Spycraft liest dank professionellen Clips und originellem Szenario so manch anderem Schmalspur-Spiel mit Video-Sättigungsbeilage die Leviten. Die Spionagestory voller Bezüge auf die aktuelle Weltpolitik wirkt bei aller dichterischen Freiheit glaubwürdig... oder zumindest nicht unwahrscheinlicher als ein durchschnittlicher Tom-Clancy-Roman.

Beim schwierigsten Aspekt hat sich Activision gut aus der Affäre gezogen: dem Design leicht zugänglicher Mini-Spielsegmente, die sich homogen in die Handlung einfügen. Wo »Ripper« bei der Puzzle-Integration holpert und stolpert, haben die Bildanalysen, Einbruchsstrategien und selbst die Ballereinlagen von Spycraft ihren einheitlichen Stil. Nur selten schrecken die Berge von Dossiers und Informationen ab. Aber wer keinen Nerv für Geheimdienst-Spürarbeit hat, ist hier ohnehin im falschen Spiel.

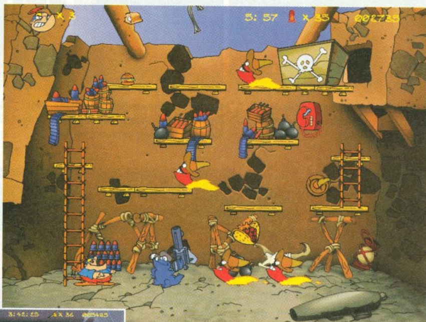
Einzige echte Grummelpunkte sind der lineare Story-Verlauf und das Fehlen von verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Hat man Spycraft einmal durch, gibt es herzlich wenig Gründe, das Programm nochmal zu starten. Erwarten Sie also nicht Spielspaß ohne Ende, aber gepflegte Mainstream-Unterhaltung für ein paar äußerst kurzweilige Abende.

ARCADE AMERICA

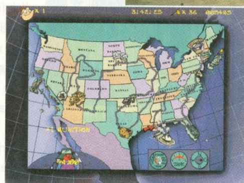
God gave Rock'n Roll to you – und ein Plattformspiel noch dazu. 7th Level versteckt schlichte Hüpfkost hinter einem hochauflösenden Animations-Feuerwerk.

Morgenstund' hat für Joey so ziemlich alles, aber kein Gold im Mund. Also sägt der rundliche Rocker gemütlich vor sich hin, während es seinen Band-Kollegen gehörig pressiert. Da man kurzfristig einen Auftritts-Slot beim Festival in Woodstock ergatterte (»denn die Who sagten nicht zu«), will man nicht zu spät kommen. Als das Schellen der Wecker versagt, greift die Crew zu Dynamit. Davon wird Joey zwar wach, aber seine Band quer über die USA versprengt.

Von der Intro mit herrlich animierten Cartoon-Figuren wohlig eingestimmt, begeben wir uns mit Joey auf eine Reise zu zehn Etappen. Durchspielt man alle Levels einer Station, darf man den hier gelandeten Musiker mitnehmen. Bei kleinen Fahrsequenzen sollten Sie Extras überfahren und Hindernisse meiden; am Zielort beginnt dann der eigentliche Jump-and-Run-Teil. Um ein Bild zu verlassen, muß Joey in der Regel zum »Exit«-Schild gelangen und selbiges mit dem »Benutzen«-Feuerknopf betätigen. Auf dem Weg dorthin wollen Plattformen genau angehüpft werden. Gegner woppert man im Nahkampf mit vollem Bierbauch-Einsatz weg. Sofern die Munition vorhält, können Sie gefährliche Sprites auch aus sicherer Distanz vom Bildschirm ballern. Die Benutzung einiger unscheinbarer Gegenstände vermag Durchgänge zu Bonusräumen öffnen. Punkte gibt es sogar für das Abhören der Telefone, wo Joeys liebe Mutti (in der deutschen Version gekonnt nervensägend von Nina Hagen gesprochen) dem Jungen die Ohren vollsülzt.



Joey muß in Texas die Kiste rechts oben erreichen, um damit den Ausgang frei zu sprengen.



On the road again: Der Weg zur nächsten Etappe als Mini-Rennspiel.

In Oklahoma robbt unser Held durch ein Schlamm-Labyrinth.

Die Präsentation von »Arcade America« ist eine Augenweide. Drollig animierte Helden geben munter Kalauer von sich oder singen mal ein Liedchen – die deutsche Synchronisation zieht beim hohen Qualitätsstandard mit. Drei Schwierigkeitsgrade und die Option zum Spielstand-Speichern nach jeder geschafften Etappe geben auch Einsteigern eine Chance. Recht so; mit seiner quietschigen Aufmachung und dem einfachen Spieldesign dürfte das Programm vor allem Kinder ansprechen. (hl)

ARCADE AMERICA

Hersteller:	7th Level	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕⊕	Spieltiefe:	⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	⊕⊕

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★	HEINRICH:	★★★	FLORIAN:	★★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★

HEINRICH LENHARDT



Die unbeschwerte Atmosphäre eines Kindergeburtstags mag einen Erwachsenen kurzfristig in den Zustand wohligen Grinsens versetzen. Nach einer gewissen Zeit erwachen die Gehirnzellen allerdings wieder aus ihrem Koma und begehren höhergeistige Reize. Und so toll das Slapstick-Zeichentrick-Styling für jüngere Spieler auch sein mag; der reifere PC-Anwender hat auf Dauer mit Arcade America leichte Probleme.

Gewiß, das altbewährte Plattform-&-Leitern-Gehopse hat einen gewissen Unterhaltungswert. Drollige HiRes-Animationen und kauzige Sprachausgabe verhindern aber nicht, daß sich der Spielspaß recht rasch abnutzt. Arcade America sieht toll aus, bietet aber nicht mehr spielerische Substanz als ein Genre-Oldie wie »Jumpman«.

Für Kids und Einsteiger ein gelungenes Programm. Der abgebrühte Intensivspieler investiert seinen Hunderter lieber anderweitig: Im Jump-and-Run-Genre regiert »Earthworm Jim« dank Komplexität und Abwechslung.

PINBALL 3D-VCR

Um »neue« Pinballspiele an die Wizards zu bringen, müssen Hersteller angesichts des Flipperbooms einiges aushecken. Was 21st Century aber anstellt, macht auch den größten Flipperfreund mürbe.

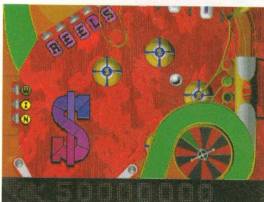


Der »Jailbreak«-Flipper ist hier in 3D zu sehen.

Wer im Besitz von »Pinball Fantasies Deluxe« oder der Windows-Version »Pinball Mania« ist, dem wird das Tischquartett von »Pinball 3D-VCR« sehr vertraut vorkommen. Es sind haargenau die selben Tableaus, die wir schon letztens zweimal serviert bekamen, nur liegen sie diesmal außerdem in 3D-Grafik vor. Zugleich verfiel man bei 21st Century um »den PINBALL-Flipperspaß noch zu steigern« (Zitat) auf folgenden Gedanken: Es könnte doch sein, daß jemand seinen Freunden beweisen will, wie er den Highscore erspielt hat. Deshalb wurde ein Rekorder eingebaut, mit dem Sie Ihre Spiele aufzeichnen können. Sie werden also am Ende des Spieles gefragt, ob Sie es speichern wollen. Wenn ja, lagert auf Ihrer Festplatte ein Videoclip. Die Aufzeichnung enthält sämtliche Versuche aller beteiligten Spieler. Der Rekorder erlaubt die Wiedergabe einer Aufnahme in 3D, auch wenn Sie diese im 2D-Modus gespielt haben. Die Abspielgeschwindigkeit ist von Zeitraffer bis Zeitlupe mehrstufig einstellbar. Die Größe der gespeicherten Durchgänge hängt natürlich von Ihrer Geschicklichkeit ab – eine längere Spieldauer führt zu größeren Dateien.

Der Flipper »Jackpot« bietet Casino-Unterhaltung mit Rampen rund ums Roulette, Karten und einarmige Banditen. Die »Tarantula« hingegen will schocken und verfügt über vier Schläger, wobei einer davon schwer erreichbar am Tischende in einer Extraebene liegt. Der biedere Fußballflipper »Kick Off« spielt sich ähnlich langweilig, wie sein symmetrischer Aufbau aussieht. Dagegen birgt der »Jailbreak«-Tisch einige nette Ideen, wie gegenläufige Schläger und witzige Animationen im Punktefeld.

Während die 3D-Flipper auf einen Bildschirm passen, scrollen die Tische im 2D-Modus. Eine Ausnahme ist die besonders hohe Super-VGA-Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten. Die Tastenbelegung entspricht dem üblichen Standard: Mit den Shift-Tasten werden die Schläger bedient, per Leertaste am Tisch gerüttelt oder getiltet und via Pfeiltaste die Kugel ins Spiel gebracht. Zusätzlich können Sie mit den Shift-Tasten die Lampenreihen manipulieren, in dem Sie die Lämpchen im Uhrzeigersinn neu positionieren. Außer in Farbe dürfen Sie optional auch monochrom flippern. Verschiedene Neigungswinkel der Tische beeinflussen die Spielgeschwindigkeit. Außer der Anzahl der Kugeln pro Spiel (drei oder fünf), läßt sich auch die im Multiballspiel (bis zu zehn) vorab festlegen. (ms)



Bei flacher Darstellung (hier 320 mal 400 Pixel) wird in fast allen Auflösungen gescrollt.

PINBALL 3D-VCR

Hersteller: 21st Century Entertainment	Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS	Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Acht (an einem PC nacheinander)	

Präsentation: ⊖	Spieltiefe: ○	Multiplayer: ○
Ausstattung: ○	Komfort: ○	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	HEINRICH: –	FLORIAN: ★
JÖRG: ★	MONIKA: ★	HENRIK: ★

MONIKA STOSCHEK ★

So etwas hat uns gefehlt, wie Bumper aus Watte: eine Videofunktion beim Flippern. Wer um alles in der Welt sollte sich für alte Flipperdurchgänge interessieren? Was bestenfalls bei einer Billard-Simulation Sinn macht, nämlich den Lauf einer Kugel in aller Ruhe nochmal zu analysieren, ist beim Flippern mehr als überflüssig. Statt dessen hätten sich die Programmierer lieber um eine einwandfreie physikalische Umsetzung bemühen sollen. Die Kugel bleibt auf den 3D-Tischen trotz abgeschaltetem Sound, 16 MByte RAM und höchstem Neigungswinkel selbst am Pentium 90 behäbig. Spielspaß kommt lediglich in 2D ab 320 mal 400 Pixeln auf, aber das gab es in anderer Schachtel schon vor einem Jahr. Zudem klingt weder das spielbegleitende Gedudel, noch die chaotische Musik direkt von CD berauschend. Glücklicherweise hat 21st schon eine Menge ordentlicher Flipper produziert, so daß man nicht unbedingt auf diesen Ausreißer zurückgreifen muß. Nur Sammler können dieser »Simulation« vielleicht noch was abgewinnen, ich nicht.



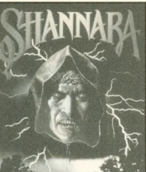
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Der Knüller! Shannara
Deutsche Version
DM 69,99



CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,99
11th Hour	DV	84,99
3 D Lemminge	DA	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**
AH - 64 Longbow	DVx	84,99
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	**DV**	**69,99**
Alien Odyssey	DA	67,99
Alone i. t. dark T. 1-3	**DV**	**69,99**
Angel Devoid	DAx	67,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade Amerika	**DV**	**79,99**
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DVx	84,99
Batmann Forever	**DA**	**78,99**
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,99
Beaves & Butthead	DA	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	74,99
Hugo 3	DV	64,99
Imperium Romanum	DV	79,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance	DV	89,99
John Madden Football 96	DAx	79,99
Johnny Bazokatoon	DA	67,99
Kingdom of Magic	DVx	69,99
Load Star	DAx	77,99
Lost Eden	DV	74,99
Mad TV 2	DVx	74,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	**DV**	**69,99**
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering	DVx	97,99
Manic Karts	**DA**	**29,99**
Master of Antares	**DV**	**84,99**
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Metal Lords	DV	79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Big Red Racing	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**49,99**
Braindead 13	DV	64,99
Burning Steel 4	DVx	69,99
Caesar 2	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	74,99
Championship Manag. 2	DV	89,99
Chewy ESC from F5	DV	59,99
Chronomaster	DA	74,99
Civilisation 2000	**DV**	**89,99**
CivNet	DV	89,99
Comix Zone	DVx	49,99
Command & Conquer	**DV**	**79,99**
Comm. & Conq. Data	**DV**	**29,99**
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	**DV**	**78,99**
Cronicle of the Sword	DVx	74,99
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**69,99**
Cybermage	DV	79,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Deep Space Nine	DAx	77,99
Der Druidenzirkel	DV	64,99
Der Planer 2	**DV**	**69,99**
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	**DA**	**78,99**
Descent 2 Missionbuilder	DAx	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
D - Info	DV	34,99
Die Fugger 2	**DV**	**74,99**
Die Siedler 2	**DV**	**74,99**
Dicworld	DV	74,99
Duke Nukem 3 D	EV	x77,99
Dungeon Keeper	DVx	84,99
Earthworm Jim / Win. 95	DV	64,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Entomorph:Po.t. D.	DA	69,99
Extreme Games	DA	49,99
Extreme Pinball	DA	54,99
Fantasy General	DAx	69,99
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Fighter Duell	DA	67,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Grand Prix 2	**DV**	**97,99**
Frankenstein	DV	84,99
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel Knight 2	**DV**	**77,99**
Gender Wars	DV	69,99
Gene Wars	DVx	79,99
Grand Prix Manager	DV	84,99
Hardball 5	DA	79,99

Titel		Preis
Millenia	**DV**	**59,99**
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	DV	59,99
Myst	DV	64,99
NBA Jam Tournement	DA	79,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Panzergeneral 2	DA	69,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pinball Wizzard 2000	DA	67,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Police Quest SWAT	DV	74,99
Prince o. Persia 1+2	DA	47,99
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Detective	DA	72,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	EV	i.V.
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Ravenproject	DV	53,99
Raymann	DA	64,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle of Master LU	**DV**	**87,99**
Ridge Racer	DVx	51,99
Ripper	DV	79,99
Rise of the Robots 2	**DA**	**78,99**
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Sea Legends	DV	74,99
Sens. World of Soccer	DV	74,99
Shannara	DV	69,99
Shell Shock	DVx	74,99
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DA	69,99
Silent Hunter	DVx	69,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon the Sorcerer 2 incl. T-Shirt	**DV**	**59,99**
Space Marines	DV	74,99
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Steel Panther	DV	69,99
Stonekeep	DV	84,99
Super Star Wars	**DV**	**59,99**

Unsere Hit`s!

Conquest of the new world – Deutsche Version – nur DM 78,99

DESCENT 2 – Deutsche Anleitung – nur DM 78,99

Cyberia 2 – Deutsche Version – nur DM 69,99

Die Fugger 2 – Deutsche Version – nur DM 74,99

Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI – Erscheinungstermin ca. 15. April! – Deutsche Version – nur DM 74,99

Gabriel Knight 2 – Deutsche Version – nur DM 77,99

Riddle of Master LU – Deutsche Version – nur DM 87,99

Formula One Grand Prix 2 – Erscheinungstermin ca. Mitte April! – Deutsche Version – nur DM 97,99

Master of Antares – Deutsche Version – nur DM 84,99

Kombination: Formula One Grand Prix 2 + Thrustmaster T2 Lenkrad nur DM 319,99

Terra Nova – Deutsche Anleitung – nur DM 69,99

Civilisation 2000 – Deutsche Version – nur DM 89,99

Warcraft 2 Missiondisk – Deutsche Version – Anfang Mai, Vorbestellung empf. – nur DM 24,99

CD-ROM

Titel		Preis
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	**DA**	**69,99**
Terminator Future Shock	**DV**	**74,99**
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DV	77,99
The Hive	DA	64,99
This means War	DVx	84,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	79,99
Tilt	DA	51,99
Topware Gold	DV	34,99
Time Gate/Night Chase	DV	77,99
Tomcat Alley	DVx	51,99
Torrins Passage	DV	79,99
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UEFA Champion Leage	**DAx**	**74,99**
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	**DVx**	**24,99**
Warhammer	DV	69,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:	DV	74,99
□ Kyrandia 1 - 3		
□ Lands of Lore		
□ Dune 2		
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Woodruff	DV	64,99
Worms	DV	64,99
WWF Wrestlemania	DA	79,99
X - Wing	DV	69,99
Z	DV	i.V.
Zorck Nemesis		i.V.

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Alone in the Datk 1	DV	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bureau 13	DV	19,99
Caesar 1	DA	19,99
Civilization	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	DV	34,99
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Formula One Grand Prix	DA	34,99
Gabriel Knight 1	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	34,99
Lemminge 1 + 2	DA	29,99
Little Big Adventure	DVx	29,99
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DVx	29,99
Magic Carpet 2	DV	44,99
Maniac Karts	DA	29,99
NHL Hockey 94	DA	29,99
Noctropolis	DV	34,99
Panzergeneral 1	DA	29,99
PGA Golf 486	DVx	29,99
Populus+Power Mong	DA	34,99
Prisoneer of Ice	DV	39,99
Privateer+Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99

weitere Angebote

Titel		Preis
Sim Earth	DV	34,99
Sim Life	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	DVx	29,99
U.F.O.	DV	39,99
Ultima 7 Compil..	DA	29,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
Wing Armada	DA	29,99
Wing Comm. 2+Data	DA	29,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad Syste enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	179,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD -ROM Mitsumi FX 400 E-IDE	149,99
CD - ROM Goldstar 6fach Speed E-IDE	229,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

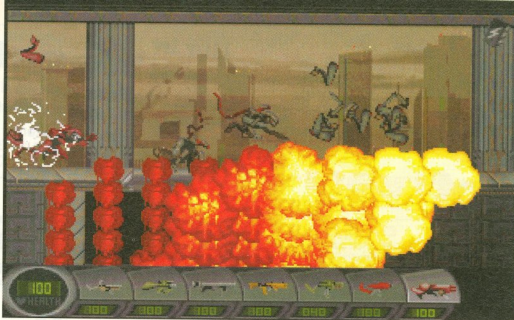
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

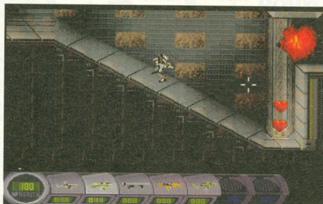
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

ABUSE

Harte Action, kleine Puzzles, dicke Waffen, Netzwerk-Modus und ein flexibler Level-Editor... klingt doch verdächtig nach einem vertrauten 3D-Spiel? Doch »Abuse« ist eine neue Mutanten-Aufräumaktion mit Seitenansicht und innovativer Steuerung.

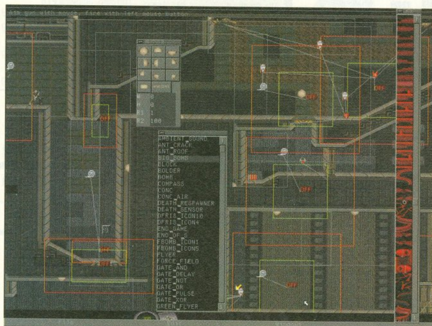


Die dickste Explosion im ganzen Spiel – übrig bleibt von den Mutanten nicht mehr viel.



Diese Szene veranschaulicht die Vorteile der Maus/Tastatur-Kombisteuerung. Während wir nach links rennen, zielen wir mit dem Fadenkreuz nach rechts, um auf Verfolger zu schießen.

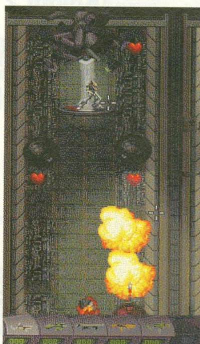
Ja ja, die Gen-Techniker. Erst ändern Sie die Farbe von Karotten, dann isolieren Sie das Gen, welches beim Homo Sapiens für die Aggressionen zuständig ist. Der kleine Panikmacher bekommt den Kosenamen »Abuse« (»Mißbrauch«) verpaßt und wird prompt in finsteren Experimenten eingesetzt. Der übliche geringfügige Zwischenfall passiert (Laborant blättert gedankenverloren in der neuen PC Player und kippt dabei ein Cocktailglas mit hyperaktiven Abuse-Kulturen um... oder so ähnlich). Alle Insassen der unterirdischen Forschungsanlage verwandeln sich prompt in Mutanten, denen Tischmanieren und andere zivilisierte Errungenschaften fremd sind. Blutrünstig durch die Gänge streifend, halten die Kreaturen nach Opfern Ausschau. Futter in spe stellt unser Held Nick Vrenna dar, der als einziger gegen die Abuse-Seuche immun ist. Selbstlos macht er sich auf den Weg durch 20 Levels, um die Menschheit zu retten.



Super VGA gibt es nur im integrierten Editor – im Spiel selbst müssen Sie mit der normalen VGA-Auflösung Vorlieb nehmen.

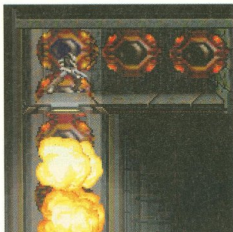
Denn nur durch Erreichen des weit entfernten Kontrollsektors kann er verhindern, daß die Abuse-Erreger in den Trinkwasser-Kreislauf geraten.

Diese hübsche kleine Geschichte klingt nach dem typischen Background für ein 3D-Actionspiel. Stellen Sie bitte unverzüglich das Gähnen ein – Abuse ist nämlich ein 2D-Actionspiel! Auf den ersten Blick fühlt man sich an Jump-and-Runs erinnert. Wir sehen das Geschehen von der Seite; unser Held läuft per Keyboard-Steuerung nach links und rechts, macht fröhliche Hopser und aktiviert Türschalter, Teleporter oder anderes Gerümpel. Der Kniff an der Sache: Während Sie mit einer Hand die Cursor-Tasten bedienen, klebt die andere stets an der Maus. Damit stellen Sie nämlich die Schußrichtung ein; das Fadenkreuz kann in 24 verschiedene Neigungen positioniert werden. Mit der linken Maustaste wird geschossen, die rechte löst eine Spezialfähigkeit aus: Das Aufsammeln von

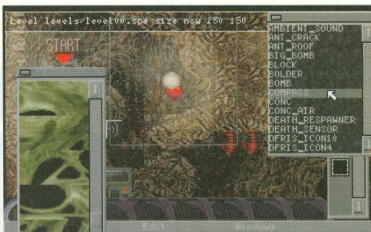


Dank vorübergehender Flugfähigkeit hat unser Held den Teleporter am Ende dieses Abschnitts erreicht.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
ABUSE	⊖	⊕	⊕	○	⊕	nicht v.
Cybermage	○	⊕	⊕	○	nicht v.	nicht v.
Duke Nukem 3D (Shareware)	⊕	○	○	○	⊕⊕	nicht v.
Earthworm Jim 2	○	⊕	○	○	nicht v.	nicht v.



Vorletzter Level: Im Eiltempo fliehen wir vor der Feuerwand.



Der Editor ist nichts für schwache Nerven, dafür läßt sich Abuse aber auch komplett in LISP umprogrammieren.

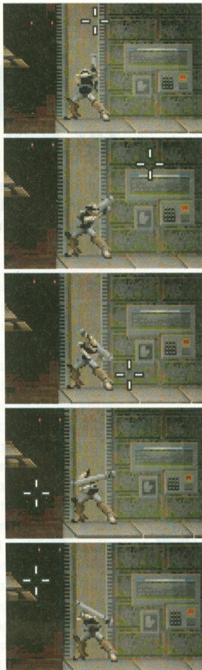
Chip-ähnlichen Gebilden befähigt unseren Helden zum extraschnellen Sauseschritt, läßt ihn fliegen oder erhöht sein maximales Lebensenergie-Konto gar auf magische 200 Prozent.

Die Maus-und-Tastatur-Kombi ist etwas gewöhnungsbedürftig. Notorische Rechtshänder fangen sich nach längerem Spielen schon mal einen sanften Krampf in der linken Pranke ein. Aber da muß man durch – nicht nur, weil es allmählich immer besser klappt, sondern auch mangels Alternativen. Umdefiniert wird bei der Steuerung nichts, basta. Etwas nachsichtiger waren die Programmierer beim Schwierigkeitsgrad. Vier Stufen stehen zur Wahl; außerdem befinden sich in jedem Level mehrere Stationen, an denen Sie den Zwischenstand speichern dürfen.

Von den sieben Waffen-Slots am unteren Bildschirmrand ist anfangs nur einer gefüllt. Der Standard-Laser ist unser treuer Begleiter; im Spielverlauf füllen wir das Arsenal zusätzlich mit Granaten, Flammenwerfern, einem »Todes-Frisbee« und anderen Kleinigkeiten auf. Sie dürfen stets zwischen den Waffen umschalten, was angesichts der knapp dosierten Munition auch ratsam ist. Die durchschlagkräftigen Kaliber hebt man sich lieber für besonders fiese Stellen auf – sie kommen noch früh genug. Nur der Laser funktioniert zur Not auch ohne Munition; allerdings gibt er dann kein Dauerfeuer-Stakkato von sich, sondern nur traurige Einzelplops. Sehen Sie sich deshalb in den Levels auch nach getarnten Bonuskammern um. Ein kühner Sprung oder Schüsse gegen eine unscheinbare Wand – schon entdeckt man ein Depot, in dem auch die begehrten Herzchen gerne gebunkert werden. Sie haben bei Abuse nur ein Leben und starten mit 100 Prozent Energie. Jeder eingesteckte Treffer zehrt an diesem Vorrat, doch Herzchen-Konsum powert unseren Helden wieder auf. Netter Service: Verlieren Sie das Bildschirmleben, springen Sie automatisch an den Punkt zurück, an dem Sie zuletzt gespeichert hatten – und das mit frisch aufgefüllter Vitalität.

Wenn Sie statt anonymer Mutanten mal Ihren Abteilungsleiter mit einem Raketenwerfer konfrontieren wollen, bietet der Netzwerk-Modus reichlich Gelegenheit dazu. Bis zu acht Spieler nehmen sich in eigens designten Multi-Player-Levels gegenseitig aufs Korn. Ganz kühne Naturen wagen sich gar an den Level-Editor. Das Erfinden eigener Stufen erfordert nicht wenig Geduld und Spucke, da von der Gegnerverteilung bis zu den Auswirkungen der Schalter einiges berücksichtigt werden muß. Durch das freundliche File-Format kann man recht einfach Levels mit anderen Abuse-Käufern austauschen.

Von diesem Titel gibt es auch eine abgespeckte Shareware-Fassung des Programmierteams Crack Dot Com. Unser Test bezieht sich auf die kommerzielle Vollversion, die von Origin angeboten wird. (hl)



Mit raschen Mausmanövern drehen Sie das Fadenkreuz. Das Helden-Sprite hält seine Knarre in die entsprechende Richtung.

ABUSE

Hersteller:	Crack Dot Com	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	⊖	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	⊕
Ausstattung:	⊕	Komfort:	○	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	HEINRICH:	★★★★	FLORIAN:	★★★★
JÖRG:	★★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★★

HEINRICH LENHARDT ★★★★



Die Nachwuchs-Nukems draußen im Lande werden erst mal grummeln, denn der flache Plattform-Look von Abuse ist nicht unbedingt spektakulär. Bei der Hintergrundgrafik gibt es wenig Abwechslung. Die vielen grau- und braun-Töne rühren aber nicht daher, daß der Grafiker Liebeskummer hatte. Die dezenten Lichteffekte – nicht nur bei Explosionen – kommen so besser zur Geltung. Trotzdem hätte man den Background schöner pinseln können; da hat mein alter Amiga schon besseres gesehen.

Die Optik nimmt man angesichts der originellen Steuerung gerne in Kauf. Die Spielbarkeit ist gut, wenngleich an einigen Stellen der hohen Mutanten-Dichte nur durch blindes Granatenwerfen beizukommen ist. Gut inszeniert sind sie ja, die Auftritte der kleinen Ekelpakete: Just dann, wenn man es am wenigsten erwartet, brechen ein paar wild kreischende Monster aus der Wand. Durchaus spannend. Auch der Levelaufbau verdient Respekt. Die »Puzzles« sind schlicht gestrickt, aber alle paar Stufen kommt eine neue Designidee ins Spiel. Wer das Konzept voll auslutschen will, kann sich mit dem komplexen Level-Editor so manche Nacht um die Ohren schlagen.

Abuse wirkt anfangs nur mäßig faszinierend, aber man spielt sich richtiggehend rein. Weder das Büffeln von dicken Anleitungen noch ein High-End-Pentium sind Spielspaß-Voraussetzungen. Ein dynamisches Jump-and-Shoot, das erklärte 3D-Puristen aber kaum hinterm Kanonenrohr hervorlocken wird.

LODE RUNNER – ONLINE

THE MAD MONKS' REVENGE

Nein, hier tummelt sich kein neuer Lode Runner – die Neuauflage aus dem vorigen Jahr wurde nur nochmal mit neuen Leveln und einem Netzwerk-Modus angereichert.



Hier rackern zwei Runner: Einer quält sich gerade durch den Schleim, während der andere die Leiter herunterrutscht.

Seit anderthalb Jahrzehnten hetzt der konditionsstarke Lode Runner alias Jake Peril über PC-Bildschirme. Das Spielprinzip ist seit den frühen 80er Jahren bekannt: Bei diesem Climb-and-Run geht es darum, in zahllosen, jeweils einen Bildschirm großen Levels, Schätze einzusammeln. Diese wurden von bösen Buben, sprich rotkuttigen Mönchen, geklaut. Über Leitern, Seile, Gruben und Stufen muß der Lode Runner dabei den richtigen Weg suchen und geschickt alle seine Gegner umgehen. Wird er von ihnen erwischt, ist eines der fünf Leben dahin und der Abschnitt geht von vorne los. Das gleiche passiert, wenn er nicht schnell genug aus einer Grube entkommt, oder in eine der neuen gefährlichen Flächen betritt, auf denen tödliche Säure lauert. Mit etwas Glück findet der Held Zuflucht in einem der raren Verstecke oder kann sich durch gezielten Werkzeugeinsatz entziehen. Als Dauerwaffe steht ein Laser-Blaster zur Verfügung, mit dem Jake seinen Verfolgern Gruben »gräbt«, um sie zumindest vorübergehend loszuwerden. Ferner läßt sich das Arsenal je nach Level durch eingesammelte Bomben, Fallen, Äxte und ähnliche Nützlichkeiten erweitern. Erst wenn alle Goldvorräte eingesammelt sind, öffnet sich der Ausgang.



Jake allein unterwegs. Das glibberige Zeug ist auf der Flucht vor den Mönchen äußerst hinderlich.

Das Construktion-Kit ist gleich geblieben, die Bedienung einfach und komfortabel.

Jake rennt auch hier durch nicht scrollende Grafiken, aber in etwas höherer Auflösung (statt 640 mal 400 Bildpunkten sind es jetzt 640 mal 480). Ein Dutzend verschiedene unterirdische Welten mit 187 Levels warten im Einzelspieler-Modus, wovon 30 neu sind. Für den Zweierbetrieb hat Sierra 150 komplett neue Abschnitte gestaltet. Es sind mehrere Varianten möglich: Zwei Spieler zocken am selben PC, oder zwei Spieler sind über Modem oder Netzwerk verbunden. Auch im Netzmodus dürfen also nur zwei Renner starten. Ob im Duo-Modus gegeneinander oder kooperativ agiert wird, hängt von Ihnen ab. Manche Level sind ohnehin ausschließlich im Teamwork zu schaffen. Die Abschnitte sind einsteigerfreundlich direkt anwählbar. Auf der CD befinden sich jede Menge Audio-Tracks, die Sie auch auf Ihrem Audio-CD-Player abspielen können. (ms)

MONIKA STOSCHEK



Was bitte hat ein PC-Spieler von einem Lode-Runner-Update für Windows 95 mit neuen Levels und On-Line-Modus, wenn er weder über das passende Betriebssystem noch über Netzwerkanschluß verfügt? Gar nichts! Umso unverständlicher, warum Sierra nach der preiswerteren ersten Version, jetzt eine »umfassende« nachschiebt, bei der ein Großteil der Kunden ausgegrenzt wird. Allzuviel verpassen diese, außer verfeinerter Grafik, allerdings nicht, denn die Rasanz der Zweispielerabschnitte hält sich in Grenzen. Egal ob man im Team oder gegeneinander spielt: Manche der vielen Levels sind schlicht langweilig. An einigen unfairen Stellen wuseln beispielsweise unmittelbar am Start so viele Gegner herum, daß jeder Versuch gleich zu Beginn im Keim erstickt wird. Da ist man froh über die Möglichkeit, die Abschnitte anwählen zu können. Zugegeben, das Spielprinzip ist in Ordnung, daran mäkelt auch keiner herum, ebensowenig am Construction-Kit. Als Level- oder Missiondisk für DOS und Windows 3.1 wäre das Ganze wohl sinnvoller und preiswerter gewesen.

LODE RUNNER – ONLINE

Hersteller: Sierra	Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: Windows 95	Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (PC, Modem, Netzwerk)	

Präsentation: ⊕	Spieltiefe: ○	Multiplayer: ⊖
Ausstattung: ○	Komfort: ⊖	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★	HEINRICH: ★★★	FLORIAN: ★★
JÖRG: ★★	MONIKA: ★★	HENRIK: ★

JOHNNY BAZOOKATONE

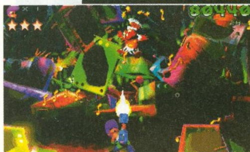
Nach Earthworm Jim wartet das nächste farbenfrohe Jump-and-Run auf die PC-Spieler. Bei Johnny Bazookatone spielt auch die Musik eine Schlüsselrolle.



Am Eingang zum Krankenhaus-Level wartet ein »guter Wicht« auf Johnny.

Die Story von »Johnny Bazookatone« ist derart haarsträubend, daß man sie am besten in zwei Sätzen erzählt: Der fiese El Diablo hat vor einem Rockkonzert Johnnys Bandmitglieder entführt und dessen Lieblingsgitarre »Anita« geklaut. Also muß sich der Elvis-Verschnitt durch fünf Spielwelten bewegen, um seine Kumpels und das Instrument wiederzufinden.

Johnny Bazookatone ist als Umsetzung eines Konsolenspiels darauf ausgelegt, entweder mit der Tastatur oder mit einem Gamepad mit vier Knöpfen durch die Welten gelenkt zu werden. Mit einem Joystick ist die Steuerung unerträglich und wird deswegen vom Hersteller auch nicht empfohlen. Zu den Spielumgebungen gehören so einladende Szenarien wie ein Gefängnis, ein Krankenhaus (mit Leichenhalle) und ein verwunschenes Hotel. Jede Welt hat etwa drei, grafisch ebenfalls unterschiedliche Level.



Der letzte Level ist besonders schrill und verwirrend gestaltet.

So unfreundlich sich die Welten präsentieren, so mies verhalten sich auch die Gegner mit denen Sie zu tun haben. Recht unvermittelt tauchen die Bösewichte sowohl hoch in Baumkronen, als auch tief aus Gruften auf und saugen empfindlich am Energievorrat, wenn Johnny nicht schnell genug seine dauernd »geladene« Bazooka-Gitarre sprechen läßt. Manche der Gegner lassen sich so nicht beseitigen; sie erwarten eines der Objekte, die der Musiker unterwegs eingesammelt hat. Wo wir bei Sammeln sind: Aufgepickte Notenschlüssel bringen Punkte, alle Tausend Punkte gibt es ein Extraleben und wer die Regenboten-Noten in der richtigen Reihenfolge aufnimmt, darf einen Bonusraum betreten. Auch andere genreübliche Extras wie ein Continue oder zusätzliche Extraleben fehlen nicht. Neben Hüpfgelegenheiten in Form von Pilzen die wie Trampoline funktionieren, gibt es zur Fortbewegung auch Teleporter und Aufzüge, für die erst eine Kurbel gefunden werden muß. Die Befreiung eines seiner Musikerkollegen bringt Johnny pro Level fette Extrapunkte. Im letzten Abschnitt einer Welt wartet einer von vier eklig-motzigen Zwischengegnern, am Ende natürlich El Diablo selbst. Nach Verlust eines Lebens muß der jeweilige Level von vorne begonnen werden. (ms)

Rechts oben sehen Sie einen violetten Sprungpilz. Verschiedene Farben lassen Johnny unterschiedlich hoch springen.

JOHNNY BAZOOKATONE

Hersteller:	U.S. Gold	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊕	Komfort:	⊖	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	HEINRICH: ★★	FLORIAN: ★
JÖRG: ★	MONIKA: ★★	HENRIK: ★

MONIKA STOSCHEK: 

Das Beste an diesem Spiel ist die Musik – aber war es das schon? Daß im Rockmusiker eine Heldenfigur versteckt ist, beweist unser hauseigener Stanglnator, doch hier wird das Potential völlig verschenkt. Inklusive der unpassend knuddeligen Grafik sind die Levels nie origineller, als die anderer durchschnittlicher Plattformkollegen. Die Figur ist ganz witzig animiert, aber was nützt das bei unfairen Feindattacken? Wieso ist Johnny so oft zur Unbeweglichkeit verbannt (Laufen und Schießen schließen sich aus)? Solche Mankos fordern eigentlich ein faireres Umgehen mit dem Spieler, als nur drei Leben und ein einziges Continue zu gönnen. Warum wurden nicht mehrere Schwierigkeitsgrade spendiert? Bis zum ersten Paßwort ist es ebenso weit wie schwer. Es macht überhaupt keine Laune, einen halbleeren Abschnitt zigmal von vorne zu durchlaufen. Da schiebt man doch lieber gleich die beigelegte Audio-CD ins Laufwerk und genießt die Musik pur. Aber da könnte man sich ja gleich eine Platte seiner Lieblingsgruppe kaufen, statt dieses unterdurchschnittlichen Spiels.

BATMAN FOREVER

Superhelden haben's schwer: Sie müssen Supergangster mit handfesten Argumenten und Rätselraten aus dem Verkehr ziehen.



Zu zweit prügeln sich Batman und Robin erfolgreicher mit den Schurken.

Die Comics haben den Kultstatus schon vor Jahren erreicht, die drei Kinofilme um den langohrigen Superhelden Batman können da nicht mithalten. Der Fledermausfreak und sein Begleiter Robin haben es in »Batman Forever« mit dem Oberschurken Two-Face zu tun, der vom listigen Riddler unterstützt wird. Acht große Levels wollen durchstöbert werden, damit es zur großen Konfrontation wie im Hollywood-Streifen von Joel Schumacher kommt.

Batman Forever wurde ursprünglich für Videospielkonsolen geschrieben und ist daher für den typischen PC-Spieler eher ungewohnt. Batman und sein Kumpel beherrschen vier verschiedene Schläge und Tritte sowie etliche Spezialmanöver, um das typische Waffenarsenal eines Superhelden anzuwenden. Dazu müssen Sie schnell und flüssig die Richtungstasten und Schlagknöpfe drücken, was mit einem guten Gamepad und vier Buttons machbar ist, auf dem Keyboard aber zur Quälerei ausartet.



Die Befreiung der Geisel stellt Batman vor ein neues Rätsel.

Erfreulicherweise sind die Levels fair aufgebaut, so daß nach einigen Einheiten in Batmans Trainingshalle die ersten Gegner locker aufgemischt werden. Deren Angriffsmuster sind bald durchschaut, variieren aber immer wieder und werden stetig schneller. Am oberen Bildschirmrand informiert ein Balken über die Lebensenergie von Batman und seinen Gegnern, die ebenso wie der Comic-Held gemeine Waffen wie Kettensägen oder Elektroschocks einsetzen.

Damit das Leben als Fledermaus nicht zu hart wird, stößt der maskierte Bruce Wayne gelegentlich auf Bonussymbole, die ihn mit neuer Energie, mehr Zeit oder Waffen versorgen. Apropos Zeit: Manchmal muß Batman gegen die Uhr kämpfen und beispielsweise rechtzeitig eine Bombe entschärfen. Dann bleibt nur wenig Zeit übrig, die Levels gründlich zu studieren und Ihnen entgehen einige Abschnitte, die gefunden werden könnten.

Batman besitzt standardmäßig seinen Baterang, den er an Vorsprüngen einhaken kann und so über Abgründe schwingt bzw. in höher gelegene Etagen klettert. Mit gezielten Würfen an die Decke kann er aber auch Bonussymbole lockermachen, die sich manchmal als Gegner entpuppen. Der Baterang dient ebenso wie beispielsweise die Schallbombe auch dem Aufspüren von Geheimtüren, die manchmal nicht gerade logisch angebracht sind und schlicht erraten werden müssen. Für weitere Kopfnüsse sorgen die Rätsel des Riddlers, die oft mit Wortspielen Hinweise auf gesuchte Objekte geben.

Besonders witzig sind die beiden Modi für zwei Spieler, in denen Batman und Robin entweder gemeinsam oder gegeneinander arbeiten dürfen. Hier sollten Sie in jedem Fall zwei Gamepads besitzen, da die Tastatur kläglich versagt. Dank einiger zusätzlicher Teamwürfe kommt schnell Freude auf, außerdem werden so wichtige Extras wie die Continue-Symbole im Teammodus freundschaftlich geteilt. (fs)

BATMAN FOREVER

Hersteller: Acclaim	Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS	Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC)	

Präsentation: ○	Spieltiefe: ○	Multiplayer: ○
Ausstattung: ○	Komfort: ⊖	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	HEINHRICH: ★★	FLORIAN: ★★★
JÖRG: ★★	MONIKA: ★★	HENRIK: ★★

FLORIAN STANGL



Acclaim hat erst vor kurzem ein ähnliches Spiel mit den Superhelden Spiderman und Venom veröffentlicht, das für Batman Forever nichts gutes erahnen ließ. Doch Vorurteile beiseite: Die Fledermausprügelei hat deutlich mehr Gehalt als die magere Filmvorlage.

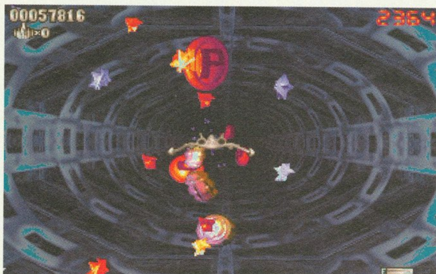
Größtes Handikap ist die sehr komplexe und nicht immer glücklich gelöste Steuerung, die zusammen mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad für eine längere Übungsphase sorgt. Freunde des Genres erwartet dann aber eine geschickte Mischung aus Action und Puzzles, die durchaus motivierend ist. Nur zu gerne würde man mal den Hologramm-Köder oder die Raketenstiefel testen und kämpft sich so verbissen durch die umfangreichen Levels.

Schön wäre es gewesen, wenn man zwischendrin speichern und die Levels gezielt anwählen dürfte. So bleibt der Showdown zwischen Batman und Two-Face wohl vielen Spielern vorenthalten.

SUPER STARDUST

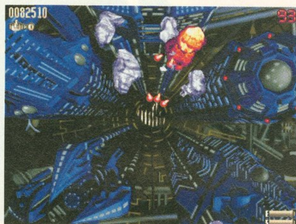
Im Weltraum nichts neues: »Super Stardust« ist der x-te »Asteroids«-Klon mit auffallend wenig Eigeninitiative.

Die Überreste von Planeten, gemeinhin als Asteroiden bekannt, haben schon immer die Phantasie der Menschen beschäftigt. Manchmal plumpsen sie in alten Hollywood-Schinken auf Mutter Erde, manche beherbergen außerirdische Artefakte und ganz andere Exemplare trudeln boshaft auf ein kleines Raumschiff zu. Na, fällt der Groschen? Genau, im letzten Fall ist natürlich »Asteroids« gemeint, das immerhin schon 16 Jahre auf dem Buckel hat und seitdem Programmierer mit bescheidenen Anregungen unterstützte.



Neu an Gameteks »Asteroid«-Klon ist dieser Tunnelmodus, der zur Aufbesserung des Punktekontos dient.

Gameteks »Super Stardust« ist unübersehbar bei Ataris Klassiker geklaut, allerdings zeitgemäß aufgemacht und mit einer 3D-Einlage zwischen den Etappen aufgepeppt. Das Spielprinzip ist bekannt: Ein kleines Raumschiff wird vom Spieler gedreht und dann mit kurzen Schüben gegen die eigene Trägheit beschleunigt; anders als bei »Wing Commander« & Co. werden hier relativ realistisch die physikalischen Verhältnisse in der Schwerelosigkeit nachgestellt. Das Hauptaugenmerk gilt den großen Gesteinsbrocken, die mit der bordeigenen Laserkanone zerbröckelt werden. Die großen Trümmer teilen sich in kleine, diese wieder in noch kleinere, bis irgendwann alle Asteroiden vernichtet sind – oder der Spieler hat vor lauter kleinen Felsbrocken keinen Platz mehr, um auszuweichen.



Farbenprächtige Explosionen können das altbackene Spielprinzip nur wenig auffrischen.

Jede Kollision zehrt an der vorhandenen Energie; ist die Balkenanzeige auf Null, vergeht der Raumer in einer prachtvollen Explosion und Sie müssen auf eines von bis zu vier Ersatzschiffen ausweichen. Solange es genügend Energie gibt, dürfen Sie einen nützlichen Schutzschild aktivieren, der die kleinen Planeten ebenfalls zerstört. Wenn Sie übrigens mehr Zeit zum Abräumen eines Levels benötigen, als die Programmierer Ihnen zudachten, machen fiese Raumschiffe das Leben schwer.

Hat man eine aus mehreren Levels bestehende Etappe geschafft, folgt eine Bonusrunde, in der Sie mit dem Raumschiff durch einen dreidimensionalen Tunnel jagen. Ähnlich wie bei »Novastorm« wird eine vorberechnete Animation abgespielt, in die Bonussymbole, Asteroiden und Minen eingeblendet werden. Das Manövrieren mit Joystick oder Tastatur ist im Gegensatz zu den normalen Levels einfacher, da der Gleiter ohne Verzögerungen reagiert. Einfaches auf- und abbewegen auf der rechten Bildschirmseite reicht im Prinzip aus. Die Etappen lassen sich übrigens durch Paßwörter anwählen, ebenso wie die einzelnen Level. Allerdings müssen Sie diese komplett räumen, um weiterzukommen; die Reihenfolge ist egal.

Grafisch holt Gametek aus dem angestaubten Spielprinzip mit farbenprächtigen Explosionen noch einiges raus, auch der Sound überzeugt dank kräftiger Techno-Tracks. Abgesehen von diversen Extras, die Sie im Weltraum aufsammeln dürfen, gibt es aber nicht viel neues zu entdecken. (fs)

SUPER STARDUST

Hersteller:	Gametek	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	⊖⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊖	Komfort:	⊖	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★	HEINRICH:	★	FLORIAN:	★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★	HENRIK:	★

FLORIAN STANGL



Der Shareware-Markt ist voller Asteroids-Klone, die beileibe nicht schlechter sind als Gameteks wenig aufregendes Produkt. Originell ist Super Stardust deshalb nicht gerade, selbst die anderswo schon öfter gesehene Tunnelsequenz peppt das 16 Jahre alte Spielprinzip nicht wesentlich auf.

Moderne Techno-Sounds und bunte Farben reichen nicht aus, den verwöhnten Spieler vor den Bildschirm zu locken. Abwechslung ist Mangelware und wirklich neue Ideen fehlen ebenso wie flottere Extras, mit denen das Raumschiff ausgerüstet wird.

MISTA BOOMBASTIC!

Sound System Maestro 32/96 SE
Ab sofort für DM 399,-*

Endlich ist es soweit, TerraTec´s neueste Entwicklungen in Sachen Audiotechnik sind da - Sound System MAESTRO 16/96 und MAESTRO 32/96. Beide perfekt gerüstet für Plug & Play-Motherboards, Windows 95 und Ihre verwöhnten Ohren. Dazu liefern wir excellente Software und sinnvolles Zubehör. Freuen Sie sich also auf neue runde Soundpakete - made by TerraTec.

„Der MIDI-Klang der Maestro ist eine Klasse für sich (...). Der Analogteil dieser Karte brachte die Meßinstrumente an den Rand ihrer Auflösung. Prädikat: Beste Dokumentation im Test, zur Nachahmung empfohlen."

CHIP TIP April 1996

- Enhanced-IDE-Schnittstelle.
- Effektprozessor (MFX[1]) mit Hall und Chorus auch für FM (nur MAESTRO 32/96). ... smoooth ...
- integriertes GS-Wavetable mit 393 Klängen, 4MB-ROM (MAESTRO 16/96: 343 Sounds in 1MB), 32stimmiger FM-Synthesizer (4OP+) auch für ältere Spiele.
- zusätzlicher Wavetable-Connector zum Aufrüsten (MAESTRO 16/96) oder Erweitern (MAESTRO 32/96). Mista lova-lova ...
- 1 Stereo-Eingang für Line-Geräte, 1 Stereo-Eingang für regelbare Linegeräte oder Stereo-Mikrophone (nur MAESTRO 32/96), 1 mono Mikrophon-Eingang, 1 Stereo Ausgang mit schaltbarem Vorverstärker.
- 2 MPU401™-MIDI-Schnittstellen, 32 MIDI-Kanäle (nur MAESTRO 32/96).
- echtes Plug & Play, Installation auf nicht P&P-Motherboards komplett über Software . ... fantastic!
- FullDuplex-Modus (gleichzeitiges Aufzeichnen und Wiedergeben von DigitalAudio bis 48kHz), Hardware-(De-) Kompression.

Abb.: SoundSystem MAESTRO 32/96

KARSTADT · 1&1 · FRANK & WALTER BEMI · VOBIS · Brinkmann · H.O.T. HOUSE OF TECHNIC · PC SPEZIALIST · DATA BECKER

4/96 by TT - FK & ...oil

Sie sehen, die neuen MAESTROs bieten an sich schon Technik satt. Aber zu einer bombastischen Hardware gehört auch gute Software und sinnvolles Zubehör; so haben wir uns mit der ´crème de la crème´ deutscher Softwareschmieden zusammengetan, um Ihnen ein Maximum an Einsatzmöglichkeiten bieten zu können.

Zur 32/96 gibt´s zum Beispiel ´Cubasis Audio Light´ - Stereo HarddiskRecording kombiniert mit 32 MIDI-Spuren und Notendruck. Aber auch die Nicht-Musiker unter Ihnen mixen sich den Hit für die ganze Familie einfach selbst: Mit Circle Elements SE von Best Service - einer der innovativsten CD-ROM´s am Markt. Und als wäre das noch nicht genug, gibt´s dazu sogar Mikrofon und MIDI-Kabel - Da rappelt´s im Karton!

Nicht zu vergessen Ihr Service bei TerraTec: Neben einem Jahr Garantie auf alle Produkte bieten wir Ihnen kompetente Unterstützung am Telefon, aktuelle Treiber via BBS (auch ISDN) und InterNet, sowie Garantieabwicklung direkt beim Hersteller ohne lange Wartezeiten. Und auch deutsche Handbücher, ausführlich und leicht verständlich, gehören bei uns einfach mit dazu.



TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
41334 NetteTal
Telefon: (02157) 81790
Telefax: (02157) 817922
http://www.TerraTec.de

Das SoundSystem MAESTRO 32/96 gibt´s ab sofort für DM 499,-* im Komplettpaket mit Software, Audiokabel, Mikrofon und MIDI-Kit. Unsere MAESTRO 16/96 kommt mit der Music Station, Circle-Elements SE, Audiokabel und Boxen für nur DM 299,-* daher und ist außerdem als ´SE´-Version ohne Zubehör sogar schon ab DM 249,-* zu haben.

*unverbindliche Preisempfehlung

BAD MOJO

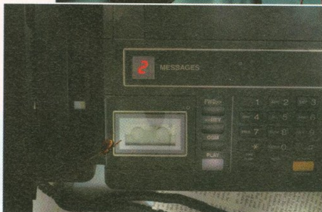
Kafka meets PC: Im wohl ungewöhnlichsten Adventure der letzten Jahre verwandeln Sie sich in eine Küchenschabe.



Diese Art von Überblick wird dem tapferen Insekt nur selten gegönnt.

Keine Lust mehr auf Arbeit, sondern lieber mit einem Koffer voller geklauter Dollarnoten nach Mexiko abhauen? Davon haben Sie schon immer heimlich geträumt? Dann sollten Sie »Bad Mojo« (übersetzt etwa »Böses Karma«) spielen, vielleicht überlegen Sie es sich noch einmal anders.

In einem heruntergekommenen Gebäude nahe San Francisco sitzt Dr. Roger Samms, Wissenschaftler mit Spezialgebiet Schädlingsbekämpfung, vor besagtem Geldkoffer und One-Way-Ticket nach Südamerika. In diesem Moment klopft sein nervtötender Vermieter an die Tür, um die monatliche Zahlung einzutreiben. Ist der aufdringliche Kerl abgewimmelt, will Samms nur noch ein von Mama geerbtes Medaillon einpacken. Kaum hat er es in der Hand, wird er sekundenschnell in eine Küchenschabe verwandelt.



Meist ist alles ganz nah und groß, wie dieses Faxgerät.

Haben Sie dieses kafkaeske Erlebnis aus dem Video-Intro verdaut, befinden Sie sich mitten in einem Küchenschaben-Simulator mit Puzzle-Elementen. Als lebensgroßer (auf einem 15-Zoll-Monitor) Schädling krabbeln Sie tastaturgesteuert durch schmuddelige 3D-Szenarien. Die Grafiken bestehen aus digitalisierten Fotos, die geschickt mit Bildern aus einem 3D-Programm verknüpft und angereichert wurden. Wenn Ihre Schabe am Bildrand angelangt ist, wird auf eine andere Szene umgeblendet, die nahtlos an die vorherige paßt. Allerdings können Sie auch durch die kleinsten Ritzen und Spalten mitten im Bild krabbeln und landen dann in neuen Räumen, dem Inneren von Gegenständen, in Abflußrohren, sprich, einer Menge von Orten, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Dabei sollten Ihre Geschmacksnerven einiges aushalten. Die Wohnung ist nicht die sauberste, so daß Sie unter anderem an kaugummibeklebten Tischunterseiten, besudelten Herdwänden oder glitschigen Toilettendeckeln entlang laufen. Dadurch wird das Spiel regelrecht dreidimensional und beschränkt sich nicht einfach auf den Fußboden. Die Navigation fordert Ihr Gedächtnis.



Die Licht- und Schatteneffekte tragen viel zur Atmosphäre bei, die den Spieler in das Wesen einer Schabe versetzt.

Das Leben einer Küchenschabe ist gefährlich und deswegen meistens nur kurz. Jedes der sechs Zimmer in dem Haus hat seine eigenen Tücken. Viele der Widrigkeiten gibt es wohl in jeder Wohnung: Ertrinken in verschütteten Getränken, Verbrennen auf einem heißen Heizungsrohr, Spinnennetze und gefräßige Katzen. Es warten aber auch ekligere Todesarten, wie die Ratte in der Mausefalle, die fast (aber eben noch nicht ganz) tot ist. Harmlose Hindernisse müssen einfach nur weiträumig umgangen werden. Abschreckende Beispiele im gleichen oder benachbarten Bild alarmieren Sie vor vielen Gefahren. Wer gut aufpaßt, hat

Die Schabe ist viel unterwegs: zu Wasser, zu Land und sogar in der Luft!







Spiele-Test

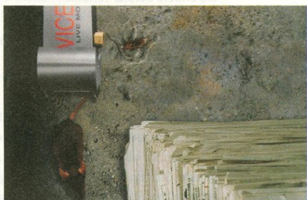

Gefräßige Gegner müssen effektiv ausgeschaltet werden.

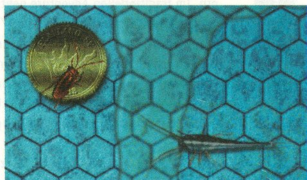

Das Orakel erscheint in Videos zwischen den einzelnen Räumen.

faire Überlebenschancen. Wenn Sie zusehen mußten, wie eine Schwesterschabe von der Ratte gefressen wurde, werden Sie kaum in ihre Nähe krabbeln. Weitere Gemeinheiten sind unter anderem Fliegenleim, Insektizide und ausgelaufene Farbe. Mal müssen Sie Ihren Schützling nur geschickt durch klebrige Insektenfallen lenken, manchmal ist jedoch die Verwendung von Hilfsmitteln notwendig.

Da so eine Schabe keine Hände hat, haben die Programmierer konsequenterweise keine Menüs eingebaut. Sie können lediglich Gegenstände mit der Kraft der ganzen Schabe anschieben. So drücken Sie einen Kronenkorken an die richtige Position, damit er als Brücke dient. Mit diesen Verschiebetricks können Sie eine erstaunliche Menge von Aktionen durchführen, sogar Geräte lassen sich an- und ausschalten. Durch diese Reduktion auf das reine Steuern per Cursortasten wird der Spieler niemals aus der Phantasiewelt gerissen. Lediglich die Speicherfunktion erinnert an ein klassisches Adventure. Von ihr sollten Sie oft Gebrauch machen, denn die Schabe hat nur begrenzt viele »Leben«. Nach fünf tödlichen Fehlern ist Ihr Spiel beendet.

Auf Ihren weiten Wegen müssen Sie ein gutes Raumgedächtnis entwickeln, da es weder Übersichtskarten, noch Abkürzungen gibt. Aufmerksame Krabbler erhalten zwischendurch wertvolle Hinweise. Die Tips kommen von freundlichen Lebewesen, denen Sie begegnen. Wenn Sie diesen helfen, erhalten Sie als Dank eine Zwischensequenz mit mystisch-methaphorischen Hinweisen. Wenn Sie bestimmte Gegenstände betreten, zum Beispiel Fotos oder Zeitungsausschnitte, erwachen diese in kurzen Videosequenzen zum Leben. Diese Rückblenden tragen zur Klärung der mysteriösen Vorgänge bei, denn schließlich hat Ihre Verwandlung auch einen Grund. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie zwar alle sechs vorhandenen Zimmer erfolgreich durchqueren, dabei aber nicht streng linear und zwangsweise alle Rätsel abarbeiten. Es gibt verschiedene Endsequenzen, die davon abhängen, wie viele Rätsel Sie knacken konnten. (ms)




Manchmal begegnet die Schabe auch Freunden, denen sie helfen muß.

BAD MOJO

Hersteller:	Pulse Entertainment	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	⊕	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	HEINRICH:	–	FLORIAN:	★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★★★	HENRIK:	★★★★

MONIKA STOSCHEK



Sie hassen Küchenschaben? Ich auch – folglich war ich nicht sonderlich erbaut darüber, daß die Redaktionsjury mich als Tester für dieses Adventure auserkoren hatte. Um so größer war die Verblüffung, als ich mich dabei ertappte, daß ich mir echte Sorgen um das Krabbeltier machte. Die erschreckend echt aussehenden Ekelszenarien üben eine ungewöhnliche Faszination aus und vermitteln das Gefühl, mitten im Geschehen zu stecken. Die Animation der Schabe ist dermaßen realistisch, daß man trotz innerer Abscheu vor den abstoßenden Örtlichkeiten weiterspielt. Die Art wie das Tierchen in Echtzeit durch Mülleimer, Essensreste, Abflußrohre, oder Ritzen flitzt, ist technisch brillant. Die Perspektive stimmt immer, egal ob der Weg über die Falten einer Wolldecke führt, oder der Käfer gerade noch zappelnd einer Flüssigkeit entrinnt. Dunkelschaurige Klänge unterstreichen die düstere Schmuddelatmosphäre geschickt. Die soliden Videoclips sind schön kurz, so daß keine Langeweile durch passives Angucken aufkommt. Lediglich ein paar Puzzles mehr hätten es sein dürfen; hat man mal die Denkweise des Spiels kapiert, geht es zu schnell weiter. Vor allem erwachsenen Abenteurern sei diese ungewöhnliche Begegnung der krabbelnden Art wärmstens empfohlen. Frei nach dem Motto: Alles was ich habe, ist meine Küchenschabe.

KINGDOM O'MAGIC

Neue Welten braucht das Genre. Sales Curve Interactive konstruierte gleich ein ganzes Königreich für Abenteurer. Phantasie, Witz und Magie sollen den verwöhnten Spieler überzeugen.



Hier tobt ein Kampf; oben sehen Sie die sehr unkonventionellen Energiebalken.

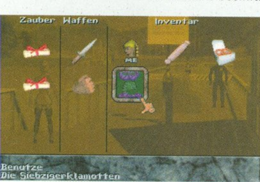


Neben der ungelenk wirkenden Echse Sidney ist das

Das Team, welches uns die beiden »Rasenmähermann«-Spiele bescherte, betritt mit seiner neuesten Veröffentlichung Pfade, die andere bereits verlassen haben. Eine Mixtur aus Adventure und Rollenspiel will (wie die mittlerweile eingestellte Sierra-Serie »Quest for Glory«) den Anhängern beider Genres gerecht werden.

In der 3D-Phantasiewelt von »Kingdom o'Magic« ist so gut wie alles möglich: Hände wachsen aus Köpfen, Lebkuchen sind aggressiv und Kinder werden gar im Käfig gehalten. Auf derlei skurrile Gegebenheiten wurden auch keine normalen Helden losgelassen. Sie wählen also zwischen Sha-Ron, der drallen Magierin, oder Sidney, dem Echsenmann. Angeleitet von einem Erzähler entscheiden Sie sich anschließend für eines von drei Abenteuern. Im traditionellen Adventure geht es darum, einen Drachen zu töten. Im Abenteuer »Glorreiche 7/ 11« hingegen müssen Sie die »Glorreichen Sieben« rekrutieren und die »Flake Town« gegen eine Invasion verteidigen. Die »Bizarre und leicht verworrene Aufgabe« verlangt das Wiederfinden und Entzünden einer verlorenen Lavalampe. Die Stories unterscheiden sich zwar in ihren Zielen, haben aber dennoch jede Menge Parallelen.

Die Charakterauswahl beeinflußt nur die Lösungswege einiger Puzzles, der grobe Handlungsverlauf bleibt unverändert. Nachteile aus der Wahl des einen oder anderen Wesens entstehen im Spiel nicht, zumal es keine ausbaufähigen Charakterwerte gibt. Dort, wo die Echse beispielsweise durch ihr häßliches Erscheinungsbild ihr Gegenüber verschreckt und anschließend dessen zurückgelassenen Besitz einsteckt, bekommt die sexy Sha-Ron den Gegenstand geschenkt. Dieser wandert ins großzügig aufnahmebereite Inventar, wo sich außerdem die Schriftrollen für Zaubersprüche und etwaige Waffen befinden.



Im Inventar befinden sich auch die Zauberspruchrollen.



Mit Pech landet Sha-Ron gleich im Knast.

Die Aktivitäten der Spielfigur werden mit der Maus gesteuert. Verläßt der Held das aktuelle Bild über einen der (per Icon angezeigten) Ausgänge, wird nicht gescrollt, sondern umgeschaltet. Dafür wird die Spielfigur innerhalb eines Bildes kleiner und größer, je nach Perspektive. Über anklickbaren Stellen »brizzelt« der Cursor wie unter Strom und der Name der ausgesuchten Sache oder Person erscheint. Nach einem Klick mit der linken Maustaste sehen Sie das Aktions-Menü. Es enthält sechs Icons: Nehmen, Benutzen, Sprechen, Zaubern, Kämpfen, Untersuchen. Allerdings sind nur die gerade benutzbaren Symbole aktiv.

Die Charaktere verfügen über magische oder kämpferische Fähig-



Das Wasser ist wütend – in Dialogen sehen Sie detaillierte Portraits.

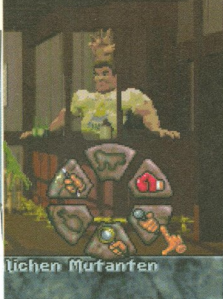
KINGDOM O'MAGIC

Hersteller:	Sales Curve Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

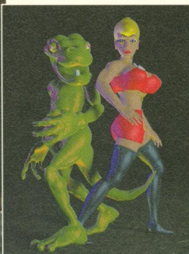
Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	○

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★	HEINRICH:	–	FLORIAN:	★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★



Aktionsmenü eingeblendet.



Die beiden Helden: Magierin Sha-Ron und Echsenmann Sidney.

keiten, die aber nicht statistisch ausgewertet werden. Nur die »Lebenspunkte« werden als Grafik (eine Wirbelsäule mit inneren Organen) oder als Ziffer angezeigt. Auf diesen Energiewert sollten Sie besonders achten, denn bei den unvermittelt erfolgenden Angriffen sinkt er schnell und Ihr Held segnet unweigerlich das Zeitliche. Glücklicherweise verlaufen nicht alle Begegnungen feindlich. In den Unterhaltungen nach dem »Klick einen aus drei Sätzen an«-Verfahren werden Portraits dargestellt. Wie gehabt erfahren Sie in den Gesprächen Details, die Sie für die Lösungen der Puzzles benötigen. Manchmal ist der Verlauf eines Dialogs spielentscheidend. Mit etwas Pech landen Sie in einer Sackgasse, aus der Sie nur durch Laden eines früheren Spielstands herauskommen.

Über den positiven Fortschritt bei Ihren Abenteuern werden Sie im Dunkeln gelassen, da es weder einen Punktezähler gibt, noch es einfach zu erkennen ist, wann der Spieler in eine unlösbare Situation geraten ist. Dafür meldet sich ein Erzähler immer wieder mal erläuternd zu Wort. Das magische Königreich ist recht groß und häufiges Speichern ratsam, wobei Sie sich mit spärlichen sechs Save-Ständen begnügen müssen. (ms)

MONIKA STOSCHEK

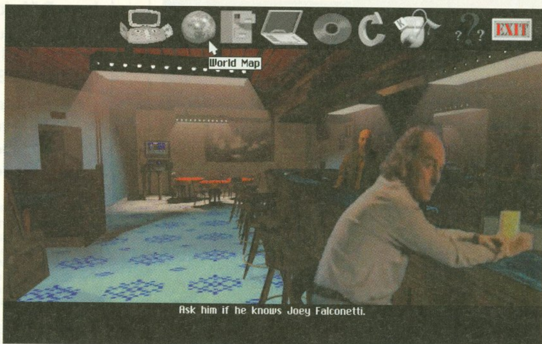


Vieles bei Kingdom o' Magic erweist sich beim genaueren Hinsehen als kurzfristige Illusion. Das gilt nicht nur für die Optik, sondern auch für den Inhalt. Die grobe Grafik hat nur bei herangezoomten Portraits eine vergängliche Sternstunde und die Wahl dreier Abenteuer zu Spielbeginn hat fast schon den Charakter einer Mogelpackung. Die drei verschiedenen Stories verlaufen nicht, wie einst bei »Indiana Jones Atlantis«, wirklich verschieden, sondern unterscheiden sich erst gegen Ende.

Mehr echte Rollenspiel-Elemente, wie beispielsweise entwicklungsfähige Charakterwerte, wären schön gewesen. Ansätze zu schrägem Witz sind da, fallen aber oft der Verliebtheit der Designer für »interne« Gags zum Opfer und erreichen deshalb nicht das Niveau von Vorbildern wie »Discworld« und »Monkey Island«. Endlosgespräche und der geschwätzige Märchenonkel gingen mir ganz schön auf den Wecker. Den letzten Nerv (und meist auch die Spielfigur) töten allerdings die Kämpfe. Sie laufen völlig unmotiviert ab; es bestehen kaum Chancen, um einzugreifen. Rasend logisch sind die Puzzles zwar nicht, haben aber manchmal ganz witzige Lösungen. Für Einsteiger fehlen Orientierungshilfen, um den teils recht wirren Story-Verlauf leichter nachvollziehbar zu machen.

RIPPER

Phantom mit Cyberspace-Anschluß metzelt sich durch ein halbes Dutzend CD-ROMs. Mittendrin: digitalisierte Schauspieler, vorberechnete 3D-Animationen und verzwickte Puzzles.



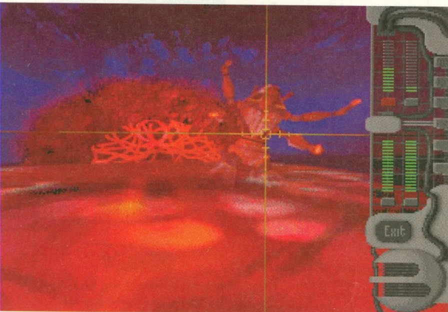
Die Icons am oberen Bildrand repräsentieren technische Optionen, Inventar & Co. Verschiedene Verben gibt es bei Ripper nicht; hier wird alles »benutzt«.

Der Mann hat seinen Beruf verfehlt: Wer soviel Geschick beim Entfernen einzelner Organe demonstriert, wäre der Stolz jedes Metzgereibetriebs. Doch der geheimnisvolle Fremde mit dem lieblichen Kosenamen »Ripper« mordet sich munter durch das New York des Jahres 2040. Selbst hartgesottene Cops erbleichen angesichts der Hackebeil-Gründlichkeit, mit welcher der Killer seine Opfer zurichtet. Dabei scheint der Ripper ein Auge darauf zu haben, daß seine Untaten in der Öffentlichkeit möglichst breitgetreten werden: Der Reporter Jack Quinlan enthält von ihm Hinweise aus erster Hand. Die Beziehung zwischen Mörder und Medienberichterstatter bekommt eine neue dramatische Note, als Quinlans Freundin das nächste Opfer werden soll. Sie überlebt den Angriff, fällt aber in ein Koma.



Die Puzzlelösungen sind mitunter arg konstruiert: Erst nach dem Umrechnen einer Patentnummer wird klar, welche Zahl an der Registrierkassen-Bastelei erscheinen muß, damit sich die Schublade öffnet.

Die ins 21. Jahrhundert verlegte Kriminalgeschichte ist der neueste Versuch, Filmdramatik und spielerische Genüsse zu vereinen. In der Rolle von Reporter Quinlan puzzeln Sie sich durch sechs CD-ROMs, um der Identität des Täters auf die Spur zu kommen. Um in der Spielwelt herumzugehen, wird ein ähnliches System wie bei »7th Guest« bemüht: Der Cursor verändert sich in einen Richtungspfeil, wenn Sie bestimmte Bereiche des Bildschirms damit berühren. Per Mausklick gehen wir dann in die entsprechende Richtung oder drehen uns um die eigene Achse. Eine vorberechnete 3D-Animation wird abgespielt, bis man schließlich am Ziel ankommt. Manchmal wird der Mauszeiger auch zur Lupe; dann können Sie einen Gegenstand irgendwie benutzen, vielleicht sogar mitnehmen oder zumindest auf die Schnelle scannen. Was der treue Westentaschencomputer einmal in seinen Speicher befördert hat, läßt sich jederzeit wieder untersuchen. Aufgefüllt wurden die CDs mit insgesamt rund drei Stunden Videosequenzen. Bei Gesprächen mit anderen Charakteren oder beim Auslösen bestimmter Ereignisse werden digitalisierte Filmclips gezeigt. Das Darstelleraufgebot ist recht imposant; so spielt Christopher Walken den Polizisten Magnotta mit einer bewundernswert fiesen Schrulligkeit. Nach »Wing Commander 4« gibt es bei



Im Cyberspace muß man vor erpuzzelte Paßwörter eintippen und dann noch virtuelle Monster bekämpfen.

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
RIPPER	+	O	+	+	nicht v.	geplant
D	O	−	−	−	nicht v.	geplant
Phantasmagoria	O	−	O	+	nicht v.	O
The Beast within	O	+	O	O	nicht v.	O

ANVIL of DAWN™

Überraschung: Kein anderes Fantasy-Rollenspiel hat in letzter Zeit eine so hohe Wertung kassiert wie Anvil of Dawn ...Das Resultat macht einfach Spaß.
Heinrich Lenhardt - PC Player 3/96

...in den Bann zieht einen vor allem die raffiniert aufgebaute Story! Und so überzeugt dieser 3D-Fantasyrolli eigentlich auf ganzer Linie.
Markus Ziegler - PC Joker 2/96: Wertung 80%

„Sehr, sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert."
Boris Sander - PC Power 3/96: Wertung 86%

KOMPLETT DEUTSCH

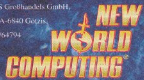


















Christopher Walken trägt einen ulkigen Hut und demonstriert uns die drei Videomodi. Wahlweise erscheinen die Clips bildschirmfüllend, als kleine Fenster oder »interlaced« mit verringerter Bildzeilen-Anzahl.



Spaß in der Leichenhalle: Würden Sie sich von diesem Typ obduzieren lassen?

Ripper ein Wiedersehen mit John Rhys-Davies. Ausgerechnet bei der am häufigsten agierenden Spielfigur, unserem journalistischen Helden, wurde aber gespart: Ein gewisser Scott Cohen agiert bemüht, aber wenig charismatisch.

Das Untersuchen der einzelnen Schauplätze ist etwas mühselig. Bei den festgelegten 3D-Spaziergängen hält sich natürlich kein ehrgeiziger Grafiker an überschaubare 90-Grad-Schwenks, sondern läßt den Helden mal mehr oder weniger ausschweifend in der Gegend herumlaufen. Die größte Gefahr besteht bei diesem System darin, daß man schlichtweg einen Winkel übersieht, in dem ein wichtiges Detail steckt. Wesentlich probater wurde der Wechsel von einem Gebäude zum anderen gelöst: Anklicken auf dem Stadtplan genügt.

Als wären Schocker-Story und Ausstaffierung der Schauspieler mit drolligen »Mode im 21. Jahrhundert«-Accessoires noch nicht genug an Merkwürdigkeiten, darf bei Ripper auch der Cyberspace bemüht werden. Hier packten die Designer auf Teufel komm raus noch etwas Action rein: Mit einem Fadenkreuz wird auf virtuelle Monster gezielt. Der Schwierigkeitsgrad für diese Actionsequenzen und einige der Puzzle-Logeleien läßt sich in drei Stufen einstellen. Die Programmierer von Take 2 filmten zudem vier verschiedene Schlußvarianten, bei denen sich jeweils ein anderer Akteur als böser Ripper entpuppt. Der »Replay Value« hält sich in Grenzen. Bei allen vier Wegen sind Story und Puzzles über weite Strecken identisch.



Mit der Stadtkarte klicken Sie sich fix zum nächsten Ort. Doch innerhalb der Schauplätze sorgen ausschweifende 3D-Animationen für schnarchige Fortbewegung.

Zu Redaktionsschluß lag uns nur die US-Fassung vor. Da sie keinerlei Untertitel hat und die Schauspieler mitunter einen kernigen Slang dahernuscheln, eignet sie sich nur für Spieler mit sehr guten Englischkenntnissen. Gametek will in diesen Tagen eine komplett deutsche Version auf den Markt bringen. **(hl)**

RIPPER

Hersteller:	Take 2/Gametek	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★	HEINRICH:	★★★	FLORIAN:	★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★★	HENRIK:	★★

HEINRICH LENHARDT



Entwarnung vorneweg: Nach dem höllisch miesen »Hell« hat Take 2 bei »Ripper« die Kurve einigermaßen gekriegt. Die Videos haben nicht ganz Wing-4-Niveau, transportieren aber die verzwickte Story ganz gut, ohne allzu aufgesetzt zu wirken.

Im Gegensatz zu so manchem »interaktiven Film« ist der spielerische Gehalt manierlich, geht aber nicht in die klassische Adventure-Richtung. Man fragt sich, welche Witzbolde bloß das New York des Jahres 2040 bevölkern. Egal ob Lebensgefährtin oder ermorderter Erfinder; Jeder Schelm hinterläßt die abenteuerlichsten Konstruktionen und Mechanismen, um seinen Informationsnachlaß zu hüten.

Jeden Schritt mit einer (nicht abbrechbaren) 3D-Animation darzustellen, hat massive Nachteile. Ewig und drei Tage irre ich durch gerenderte Örtlichkeiten, plappere mir mit diversen Pappnasen die Maus fusselig und malträtiere jeden Gegenstand mit einem Handtaschen-Scanner. Häufig muß man schon besuchte Standorte nochmals abklappern – doch das ist des öfteren mit einem CD-Wechsel verbunden. Nur geduldige Spieler (Typ »Kreuzworträtsel-Löser«) werden mit diesem bizarren Splatter-Krimi glücklich.

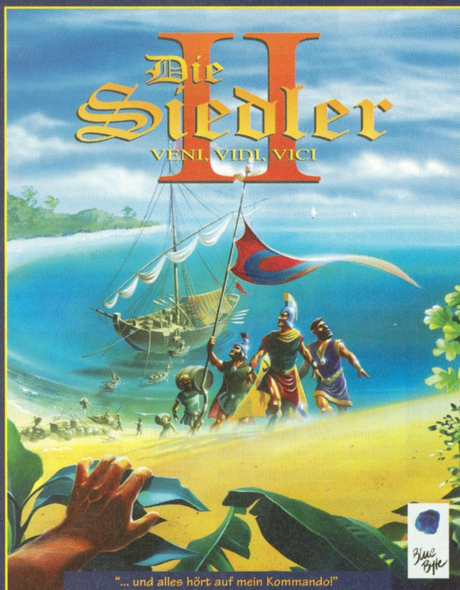
215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

"...dann können sich die Freunde strategiebetonter Wirtschaftssimulation auf ein neues Juwel in diesem Genre freuen."
PC Games 4/96

"Witziger Strategietitel, der wie der Vorgänger das Potential zu großem Volumen hat. Diesen Titel sollen Sie nicht verpassen."
MCV 4/96

"So soll eine Fortsetzung aussehen. Gratulation an Blue Byte die mit den Änderungen wieder die Lust am Siedeln erweckt haben und nicht das Gameplay zum Teufel schicken."

"Die Siedler II soll innerhalb der nächsten Wochen endgültig fertig und eine der aufregendsten deutschen Produktionen dieses Jahres werden."
PC Spiel 4/96



Release: April 1996!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: +49 (0)2 08-4 50 88-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: http://www.bluebyte.de

CYBERIA 2
RESURRECTION

Drei Jahre Tiefkühltruhe und nach dem Auftauen gleich eine halbe Stunde Dauerbeschuß: Zak Kingston gerät in das Kreuzfeuer zwischen Rebellen und einer diktatorischen Firma.



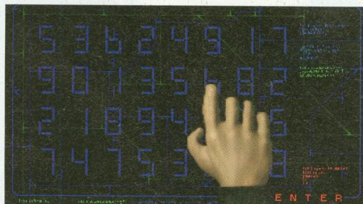
Im düsteren Tunnel muß Zak schwer bewaffnete Buggies, fliegende Motorräder und Minen beseitigen.

Es war ein hart erkämpfter Sieg: Hacker Zak Kingston stahl aus einem russischen Labor die Wunderwaffe »Cyberia«. Doch dann merkte er, daß sein Auftraggeber, die »Free World Alliance«, alles andere als dankbar war. Zak und die Biowaffe sollten für immer zerstört werden. In einer seltsamen Symbiose kämpften die beiden gegen die Raumstation der FWA. Die Schlacht wurde gewonnen, der Krieg aber verloren, denn Zak/Cyberia stürzten kurz darauf auf die Erde. Im Abspann des Spiels »Cyberia« war nur noch zu hören, wie ein Rettungstrupp auf die beiden stößt und sie per Hubschrauber abholt.



Natürlich setzt die Fortsetzung genau an dieser Stelle ein: Zak sieht, wie ihn ein Hubschrauber per Rettungskran abholt, dann wird alles schwarz. Die Augen öffnet unser Held erst drei Jahre später, als ihn eine Rebellin namens »Major« aus einem Kältetank befreit. Bösewicht Dr. Corbin von der FWA hat Zak und Cyberia voneinander getrennt und Zak eingefroren. Jetzt will er die Biowaffe in das Trinkwasser einer Stadt einschleusen - die Bevölkerung wird zu unfreiwilligen Versuchskaninchen. Es gibt nur eine Person, die eine Verseuchung verhindern kann: Zak, dessen Blut die Cyberia-Antikörper enthält. Doch um die zu extrahieren und zu vervielfältigen, müssen Zak und Major das Labor von Dr. Corbin finden. Der Ort des Labors kann wiederum nur über einen Computer im schwer bewachten Hauptquartier der FWA enttarnt werden, doch bis man dort ist, stellt sich noch ein dringenderes Problem: Wie können Zak und Major aus dem Kühlhaus fliehen?


Die gerenderte Charaktere wirken oft steril und leblos wie Schaufensterpuppen.



Dieses Puzzle lösen Sie durch simples Nachspielen einer Tonfolge.

»Cyberia 2: Resurrection« ist wieder eine Mischung aus 3D-Ballerspiel und Adventure, wobei beide Spielelemente durch vorberechnete 3D-Grafikclips realisiert werden. Das hat Vor- und Nachteile. Positiv fällt die detailreiche Darstellung auf, welche mit perfekt animierten 3D-Landschaften und wirklichkeitsnah aussehend Panzern, Personen oder Flugzeugen glänzt. Der größte Nachteil ist natürlich die eingeschränkte Bewegungsfreiheit, da Sie nur den Weg gehen oder fliegen dürfen, der als Animation auf der CD gespeichert ist.

Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Cyberia 2 nur noch den Schwierigkeitsgrad für die Actionsequenzen in drei Stufen bestimmen. Der Tüftelfaktor der Rätsel bleibt stets gleich. Die Szenen spielen sich bei jedem Versuch anders, da die eingeblendeten Gegner per Zufall bestimmt werden; Reaktionsgeschwindigkeit und nicht Auswendiglernen sind entscheidend. Um die Anforderungen an den Spieler in Grenzen zu halten, mar-

CYBERIA 2: THE RESURRECTION

Hersteller:	Virgin	**Hardware:**	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

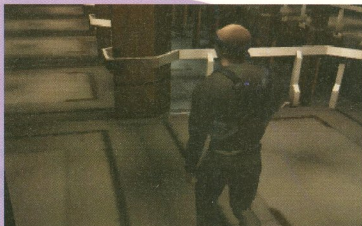
Präsentation:	○	**Spieltiefe:**	⊖	**Multiplayer:**	nicht v.
Ausstattung:	⊕	**Komfort:**	⊖	**Übersetzung:**	⊖

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★	**HEINRICH:**	★★★	**FLORIAN:**	★★
JÖRG:	★★	**MONIKA:**	★★★	**HENRIK:**	★★







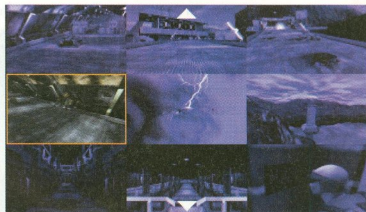
Der Vorteil der Animationen von CD-ROM liegt auf der Hand: Spielgrafik (links) und Zwischensequenz wirken wie aus einem Guß.

kiert das Programm automatisch gegnerische Gleiter, Fahrzeuge und Geschütztürme mit bunten Zielmarkierungen. Deswegen sieht der Spieler oft die aufwendigen 3D-Objekte gar nicht, da man aufgrund des rasanten Spieltempos sofort auf jede Markierung feuert und bestenfalls die Explosionswolke erkennt. Den ersten Level müssen Sie zwar noch zu Fuß bewältigen, doch schwingen Sie sich dann in ein Fahrzeug, das Ihre Begleiterin mal kurz »ausgeborgt« hat, um aus der gegnerischen Basis zu fliehen. Da sich Ihnen enorm viele Flugzeuge, Buggies und Minen in den Weg werfen, informiert eine Schadensanzeige am unteren Bildrand, wieviele Treffer das Vehikel noch einstecken kann. Neben dem gepanzerten Buggy sitzen Sie im weiteren Spielverlauf auch in einem Flugzeug und einem Schiff. Gesteuert wird immer von Major, Sie bedienen nur die Bordkanonen.

Wie schon beim Vorgänger dürfen Sie keine Spielstände speichern; vielmehr legt das Programm nach jeder absolvierten Sequenz einen automatischen Spielstand an, so daß Sie nach dem Durchspielen auch jeden Punkt des Spiels direkt anspringen können.

Neben zahlreichen Levels, in denen Sie einfach nur punktgenau das Zielkreuz mit Maus oder Joystick bewegen müssen, tauchen immer wieder Missionen auf, in denen Sie Zak persönlich mit der Tastatur steuern dürfen. Diesmal sehen Sie diese Adventure-Räume nicht aus der Vogelperspektive, sondern blicken über Zaks Schulter. Die Bewegungen sind nicht völlig frei wie etwa bei Duke Nukem. Sie können nur an wenigen bestimmten Stellen in einem Raum stehenbleiben und dort eine neue Richtung einschlagen. Auch hier gilt es, Gefahren rechtzeitig zu erkennen, um nicht schnell einen weiteren Bildschirmtod zu sterben.

Das Programmierteam Xatrix ist dem Cyberia-Spielprinzip treu geblieben und hat die Adventure-Einlagen auf kleine Denksportaufgaben beschränkt. Das reicht vom wenig originellen Nachtippen eines akustisch und optisch vorgetragenen Codes bis zum Suchen des richtigen Wegs zur nächsten Spielstation. Adventurefreunde brauchen sich wenig Hoffnung auf »richtige« Puzzles zu machen, es gibt nicht einmal ein Inventar. (fs)



Das Programm legt automatisch Spielstände an, so daß Sie schon bewältigte Level gezielt anwählen dürfen.



Die Übermacht an Gegnern verlangt schnelle Reflexe und einen gesunden Daumen fürs Dauerfeuer.

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
CYBERRIA 2	○	⊖	○	⊖	nicht v.	⊖
Duke Nukem 3D	⊕	○	○	○	⊕⊕	nicht v.
Rebel Assault 2	⊕	○	⊕	⊕	nicht v.	geplant
Wetlands	⊕	○	○	○	nicht v.	nicht v.

FLORIAN STANGL

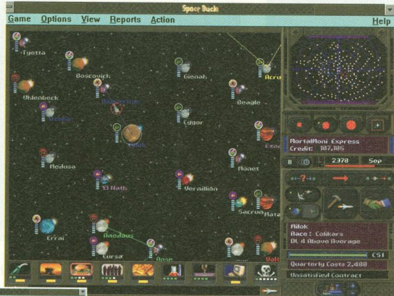


In den Punkten Story und Spielwitz ist Cyberia 2 tatsächlich schlechter als sein Vorgänger; verglichen mit der aktuellen Konkurrenz fällt der Unterschied noch krasser aus. Die Grafik ist trotz doppelter CD-Zahl nur wenig verbessert worden. Die »Schaufensterpuppen«, die bei Dialogen nicht mal richtig die Lippen bewegen, verlieren ihre Glaubwürdigkeit durch die relativ schlampige deutsche Synchronisation. Sinnige Dialoge wie »Das Ding fährt sich wie ein Springbrett!« - »Was ist ein Springbrett?«, das klischeehafte Gezanke von Zak und Major: Die Texte dürften auch im Original nicht sehr viel besser sein. Am meisten vermisse ich die geniale Musik von Thomas Dolby aus Teil Eins; hier ertönt Computerspiele-Massenware.

Spielerisch gehen mir die endlosen Ballersequenzen ziemlich auf den Geist: Erst muß man sechs Level lang ballern, dann traut sich mal das erste Mini-Puzzle auf den Screen, dann wird wieder geballert. Von der fehlenden Logik will ich ganz absehen, mit der Zak und Major mehrere tausend Hubschrauber, Panzer und andere Gegner zerlegen. Zu guter Letzt ist in den »Steuere Zak«-Szenen zu oft Auswendiglernen angesagt: Ein falscher Schritt und die Sequenz startet von vorn.

SPACE BUCKS

Nach dem nur mäßig erfolgreichen »Outpost« wagt Sierra nun erneut einen Vorstoß in den Weltraum. Mit der Echtzeitstrategie »Space Bucks« soll mehr Begeisterung geweckt werden.



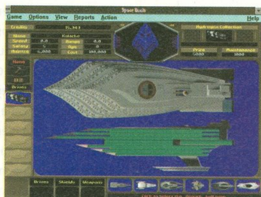
Der Hauptbildschirm: Die farbigen Linien zeigen die Handelsrouten der Unternehmen.

Science-fiction: Im 24.Jahrhundert sind die verschiedenen Zivilisationen der Galaxis in der Lage, mit Überlichtgeschwindigkeit zu reisen. Nicht nur die Menschen versuchen, eine Vormachtstellung im Rennen um die besten Handelsrouten zu erlangen. Ihre Aufgabe bei dieser Wirtschaftssimulation ist es, mit Ihrem Unternehmen bis zur übernächsten Jahrhundertwende die erfolgreichste Transportgesellschaft der Galaxis zu werden. Dazu vertreten Sie die Interessen einer der fünf beteiligten Rassen. Ihre Wahl beeinflußt zum einen, mit wem Sie gut Freund sind, zum anderen, wo die Forschungs- und Handelsschwerpunkte Ihrer Zivilisation liegen.



Die Ausbaumöglichkeiten eines Planeten hängen davon ab, auf welcher der sechs Entwicklungsstufen er steht.

Ihre Grundausrüstung besteht aus einem Raumschiff und Raumhafen auf Ihrem Heimatplaneten. Je nach Schwierigkeitsgrad verfügen Sie außerdem über ein gewisses Startkapital. Um überhaupt eine Transportflotte einsetzen zu können, bemühen sich die Wettbewerber natürlich zuerst um Landegenehmigungen auf anderen Planeten, erst dann werden Handelsrouten etabliert. Aus der Hauptübersichtskarte sind neben allen bisher erschlossenen Planeten (samt Bewohnern, Oberflächenstruktur und Entwicklungsstufen) auch die Landerechte und die Schiffe auf ihren jeweiligen Routen zu sehen. Der zunächst vorrangige Ausbau von Schiffen und Raumhäfen, sowie das optimale Auslasten der eingesetzten Transporter, geht in eigenen Menüs von statten. Über eine Menüleiste starten Sie weitere Aktionen – beispielsweise Schiffe erwerben, zusätzliche Unterhändler einstellen oder verdeckte Aktionen (z.B. Sabotage) einleiten. Unerwartete Ereignisse wie Überfälle oder Defekte am mobilen oder immobilen Firmenbesitz durchkreuzen gelegentlich Ihre Pläne. Zwischendurch informieren Einblendungen und Videosequenzen über den Stand der Dinge. Auch aus zahlreichen Statistiken entnehmen Sie, wie es um Ihr Unternehmen bestellt ist. Sie können jederzeit speichern. (ms)



Für den Schiffsbau wird auf dem Planeten ein Hangar benötigt.

Die Videos erscheinen ebenso wie die Info-Screens in Fenstern.

MONIKA STOSCHEK



Space Bucks schlägt sich wacker im engen Feld der Wettbewerber. Ein ordentliches Handbuch und die recht vernünftige Bildschirmeinteilung erleichtern den ersten Zugang zu dieser Rangelei um Raumtransportwege. Obwohl die vorliegende Simulation keineswegs oberflächlich bleibt, finden sich dank verschiedener Schwierigkeitsgrade auch Einsteiger im Wettbewerb zurecht, ohne gleich Pleite zu gehen. Dennoch ist das Spiel auch für Könner komplex genug, denn diese werden sich über zufallsgenerierte Universen beim Neustart freuen und ihre Freude an der Vielzahl von Statistiken haben. Die unterschiedlichen Rassen sind zwar ganz einfallsreich gestaltet, aber ein paar mehr zur Auswahl hätten nicht geschadet (»Master of Orion« bietet das Doppelte). Dafür ist die Grafik ordentlich und Zwischensequenzen sowie Videos geraten dank angemessener Länge nicht nur zum Selbstzweck. Alles in allem landet Space Bucks über dem Durchschnitt.

SPACE BUCKS

Hersteller:	Sierra	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übaersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	HEINRICH: ★★	FLORIAN: ★★
JÖRG: ★★	MONIKA: ★★★	HENRIK: ★★★

PGA EUROPEAN TOUR

Europäische Profis golfen auf europäischen Plätzen. Rein spielerisch ist bei der jüngsten »PGA Tour Golf«-Version aber alles beim alten geblieben.



Irischer Frühling herrscht beim Abschlag auf dem »K-Club«. Die Steuerung und der Spielablauf dieser Golfsimulation entsprechen aber dem US-Vorgängerspiel »PGA Tour '96«.

Leise hör' ich den Eimer klappern: Electronic Arts ist wieder unterwegs, um eine Erfolgsmasche kräftig auszumelken. Kaum hat man seiner Golf-Simulation »PGA Tour« den 96er-Update gegönnt und den Zusatzkurs »Spanish Bay« herausgebracht, da steht schon der nächste Ableger vor der Clubhaustür. »PGA European Tour« heißt der Sprößling. Und der ist kein schäbiges Add-On, sondern ein eigenständiges Hauptprogramm und in entsprechend hochpreisigen Geldvertilgungs-Gefilden heimisch.

Die drei simulierten Golfplätze stammen aus Irland, England und Deutschland (Gut Kaden bei Hamburg). Die neun PGA-Profis, von denen es digitalisierte Spielfiguren gibt, wurden ebenfalls nach der neuen geographischen Präferenz ausgewählt. Selbst das Programmierteam stammt aus Europa. Electronic Arts entwickelte diese PGA-Folge nicht in Nordamerika, sondern vertraute sie den englischen Vielseitigkeits-Künstlern Intelligent Games (»SimIsle«) an.



Ein Chip für die Nachwelt: Schöne Schläge lassen sich speichern und per Replay aus zwei Perspektiven begutachten.

PGA European Tour als »neues« Programm zu bezeichnen, fällt schwer. Bei Steuerung und Standard-Features hat sich nichts getan. Wie gehabt hält man die sich bewegenden Markierungszeiger durch gutes Timing in einer kreisförmigen Anzeige fest. Erwischt man exakt die Mitte, geht der Ball mit 100 Prozent Power schnurgerade auf die Reise.

Die vom Hersteller versprochenen »europäischen Wetterbedingungen« wirken sich meist drastisch aus: In Norddeutschland, Irland und England ist es gerne windig und regnerisch. Wer sich von schnellen Grüns und heftigen Böen nicht irritieren lassen will, schaltet den Wettereinfluß kurzerhand ab. Nur im Turniermodus widersetzt sich die Meteorologie Ihrem regulierenden Zugriff.

Bis zu vier Spieler treten zu einer Runde an. Entweder legen Sie einen eigenen Golfer an oder Sie wählen einen der neun PGA-Profis, die als digitalisierte Spielfiguren für Abwechslung sorgen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Je einfacher der Level, desto geruhsamer können Sie Ihre Mausklicks ansetzen. (hl)

Hoher Wiedererkennungswert: Der Langer Bernhard steht als Spielfigur bereit. Mit »Gut Kaden« ist sogar ein deutscher Golfplatz bespielbar.

PGA EUROPEAN TOUR

Hersteller:	EA Sports	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	○
Ausstattung:	○	Komfort::	⊕	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★	HEINRICH:	★★★★	FLORIAN:	★★
JÖRG:	★★	MONIKA:	★	HENRIK:	★★

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Da konnte die Buchhaltung wohl die Wartezeit bis »PGA Tour '97« nicht aushalten? Anders kann ich mir einen derart uninspirierten Ableger der soliden Golfserie nicht erklären. PGA European Tour spielt sich ähnlich gut wie sein Vorgänger, ist aber überflüssig wie ein Kropf. Wegen des Austauschs von Spielfiguren und Kursen verbrate ich doch nicht einen weiteren Hunderter.

Da die drei europäischen Golfplätze kaum faszinieren und die neuen Digi-Spielfiguren technisch matt wirken, ist die European Tour unterm Strich schlechter als PGA '96. Wer letzteres Programm schon hat, kauft lieber eine Zusatzkurs-CD.

Bestellinfo

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 13.3.96 - * = *noch nicht verfügbar am 13.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Game It!

Spiel des Monats April:

Zork: Nemesis*

74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

- C & C Mission CD 24,95
- C&C 1 + Mission 99,95
- Descent 2* 74,95
- Die Fugger 2 74,95
- Die Siedler 2* 69,95
- NBA Live 96 74,95
- Rise 2* 74,95
- Silent Thunder* 79,95
- Warcraft 2 69,95
- Wing Commander 4 89,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

- 360 Compilation 24.95
- 7th Guest 19.95 H
- Air Bucks 19.95 N
- B 17 19.95
- Battle Isle 1+Data1&2 19.95
- Beneath a Steel Sky 24.95
- Betrayal at Krondor 19.95 N
- Bureau 13 29.95
- Caesar 1 19.95
- Campaign 19.95
- Conspiracy 24.95
- Creature Shock 19.95 H
- Dawn Patrol 29.95
- Der Clou Plus 29.95
- Dream Web 29.95
- Dune 2 29.95 H
- Elite Plus 24.95
- F 117 A 19.95
- FIFA Soccer Classic 29.95 N
- Flight of the Intruder 19.95
- Flux 29.95
- Formula 1 GP 29.95
- Goblins 1+2 19.95
- Gobblins 3 19.95
- Harrier Jump Jet 19.95
- Hell 19.95
- Hellfire Zone 19.95
- High Command 19.95
- Indy Car Racing 19.95
- Jurassic Park 19.95
- King's Quest 6 19.95
- Kyrandia 3 19.95
- Little Big Adventure 29.95 N
- Magic Carpet Plus 29.95 N
- Manic Karts 29.95 N
- Maniac Mansion 2 29.95
- NHL 95 Classics 29.95
- Noctropolis 29.95 H
- Patriot 19.95
- PGA Golf Classic 29.95
- Police Quest 4 19.95 N
- Populous2/Powermon. 29.95
- Privateer 29.95
- Railroad Tycoon 24.95
- Rebel Assault 29.95 H
- Return to Zork 29.95
- Shadow of the Comet 24.95 N
- Silent Service 2 19.95 H
- Sim City enhanced 19.95 H
- Simon the Sorcerer 1 29.95
- Space Hulk 29.95
- Space Quest 4 19.95
- SSN 21 Seawolf 29.95
- Strike Commander 29.95
- Stunt Driver 19.95
- Syndicate plus 29.95 H
- System Shock 29.95 H
- Team Yankee 19.95
- TFX 29.95
- Theme Park 29.95 N
- Tornado 19.95
- Ultima 1+2 Classic 29.95 H
- Ultima 7 Classic 29.95 H
- Walls of Rome 19.95
- War in the Gulf 19.95
- Wing Armada 29.95 H
- Wing Commander 2 29.95 H

CD ROM

- 3D Lemmings 79.95
- 3D Ultra Pinball 59.95
- 5th Musketeer 59.95
- 11th Hour 79.95
- Abuse* 64.95 N
- Action Soccer 67.95
- After Life* a.A. N
- AH 64 Longbow* 79.95 H
- Air Havoc Controller 64.95
- Albion 74.95
- Aliens 69.95
- Alien Odysee 64.95
- Alien Virus e. 59.95
- Amerika / Civil War 69.95
- Angel Devoid* 59.95 N
- Anvil of Dawn 67.95
- Apache Longbow 64.95
- Arcade America 79.95 N
- Arcade Classics 74.95
- Ascendancy 74.95
- Assault Rigs* 64.95
- Asterix 64.95
- ATF US* 79.95 N
- Aztec: Empire of Blood* a.A.
- Batman Forever 79.95
- Battle Bugs 39.95
- Battle Cruiser 3000AD* 59.95
- Battle Ground Ardennes* a.A. N
- Battle Ground Gettysburg* a.A N
- Battle Isle 2 + Data 69.95
- Battle Isle 3 64.95
- Battle Race* 77.95 N
- Battles in Time 74.95
- Beavis&Butthead 69.95 N
- Berlin Connection* 89.95
- Bermuda Syndrom 79.95
- Big Red Racing 69.95 N
- Biing 64.95
- Bleifuss 49.95 H
- Braindead 13 59.95
- Buried in time 74.95
- Burn Cycle 69.95
- Burning Steel 4 64.95
- Caesar 2 72.95 H
- Capitalism 69.95 H
- Carribbean Disaster 79.95
- Carriers at War Compilation 69.95 N
- Carrier Strike Force 74.95
- Championship Man. 84.95
- Chessmaster 4000 Win95 67.45
- Chewy 54.95
- Chronomaster 67.95 P
- Civilisation 2000* a.A.
- Civilisation Net 79.95
- Claim to Power 79.95
- Clayfighter 2* 79.95 N
- Colony Wars 2492* 89.95
- Combat Air Patrol 54.95
- Comic Zone 54.95
- Command & Conquer 79.95
- Comm.&Conq. Data 24.95
- Command Aces of t.Deep 69.95
- Conqueror 1086 AD 69.95
- Conquest of the New World* 79.95
- Cronicles of the Sword* 74.95
- Crusade 74.95
- Crusader No Remorse 74.95

Preisaktion!

- **Fade to Black 29,95**
- **King's Quest 7 34,95**
- **Little Big Adv. 29,95**
- **Magic Carpet + 29,95**
- **NHL 95 29,95**

- Cyberia 2* 69.95
- Cybermage 74.95
- Cyberspeed Win95 74.95
- D* 79.95
- Daedalus Encounter 89.95
- Daggerfall* 79.95
- Dark Universe 72.95
- Darker 74.95
- Deadline 69.95
- Death Gate* 69.95
- Deathkeep AD&D* 64.95
- DefCon 5* 74.95
- Der Druidenzirkel 64.95
- Der Patrizier 34.95
- Der Planer + Data 34.95
- Der Planer 2* 69.95
- Der Seelenturm 64.95
- Der Reeder 69.95
- Descent 2* 79.95 N
- Descent 2 Mission Builder* 37.95 N
- Desert+Jungle Str. 44.95
- Destruction Derby 84.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2* 74.95
- Dime City 77.95
- Discworld 79.95
- DSA 3: Schatten über Riva* 74.95
- Dschungelbuch 3.5 44.95
- Dungeon Keeper* 84.95
- Dungeon Master 2 79.95
- Earthsiege 2* 79.95 N
- Earthworm Jim 2+1 64.95
- Earthworm Jim Win95 62.95
- Ecco the Dolphin* 54.95
- Effenbergers Fußballman.* 69.95 N
- Elite 3 - neue Version! 77.95
- Endorfun 59.95
- Entomorph 69.95
- Evocation 69.95
- F 1 Manager 96* 69.95 N
- Fade to Black 29.95 P
- Fantasy General* 64.95
- Fast Attack* 64.95
- FIFA Soccer 96 74.95 H
- FIFA 95 59.95
- Fighter Duel 69.95
- Flight ot Amaz. Queen 74.95
- Flight Commander 2 59.95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Formula One GP 2* 94.95
- Frankenstein 79.95 P
- FX Fighter 72.95
- Gabriel Night 2 dt.* 84.95
- Games Cheats 27.95
  -hilft immer zu gewinnen-
- Gender Wars* 69.95
- Gene Wars* 74.95
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing 64.95
- Grand Prix Manager 79.95
- Great Naval Battles 3 69.95
- Hammer of the Gods 69.95
- Harpoon 2 Deluxe MM 72.95
- Harvester* 89.95
- Hattrick (Ikarion) 72.95
- Heroes o Might&Mag. 72.95
- Hexen 49.95
- High Seas Trader 64.95
- Höhlenwelt 69.95
- Hollywood Pictures 79.95
- Hugo 3 64.95
- Ice & Fire 69.95
- Imperum Romanum 74.95
- Indy Car Racing 2 69.95
- Iron Assault 69.95
- Ishar Triology 39.95
- Island Casino 69.95
- Jagged Alliance dt. 79.95
- Jazz Jackrabbit 59.95
- Jewels of the Oracle 79.95
- Jonny Bazookatone 64.95
- Judge Dredd* 79.95 N
- King's Quest 7 34.95 P
- Kingdom of Magic 69.95
- Kingdom: The far Reaches 84.95
- Klik & Play 79.95
- Knight's Chase 84.95

Lösungen ab DM 19,95

- König der Löwen 3.5" 59.95
- Last Dynasty 77.95
- Leisuresuit Larry 1-6 79.95
- Lion - Löwensim 69.95
- Loadstar 74.95 N
- Locus 89.95
- Lords of the Realm 3.5 59.95
- Lost Admiral 2 74.95
- Lost Eden 69.95
- Macchiavelli t. Prince 84.95
- Mad News 64.95
- Mad TV 2* 74.95
- Made in Germany 59.95
- MAG 69.95 N
- Magic Carpet 2 44.95
- Magic the Gathering 82.95 P
- Marco Polo 64.95
- Master of Magic 34.95 P
- Master of Orion 2* 79.95 N
- Mechwarrior 2 dt. 69.95 H
- Mech 2 Data Disc 39.95 H
- Mechwarrior 2 + Data* 79.95 H
- Megaman X 59.95
- Metal Lords* 77.95

In Österreich - Preise x 8 = ÖSch

- Metal Marines 64.95
- Micro Machines 2 64.95
- Millenia* 59.95
- Mile High Club 76.95
- Mission Critical 69.95
- Monopoly 59.95
- Monty Python's Waste 79.95
- Mortal Coil 62.95
- Myst dt. 64.95
- Mystic Midway 44.95
- Nascar Track Pack 44.95
- NBA Jam Tournament 79.95
- NBA Live 96 74.95
- Need for Speed 74.95 H
- NHL 95 29.95 P
- NHL Hockey 96 74.95 H
- Offensive* 79.95 N
- Oldtimer 39.95
- Panzer General 1 29.95 P
- Panzer General 2 69.95 H
- PAWS 64.95
- PC Games Cheats 27.95
  -immer gewinnen-
- Pelko* 64.95 N
- Perfect General 2 69.95
- Perfect General 2 Missions 44.95
- Phantasmagoria 77.95
- Pinball 95* 49.95 N
- Pinball Dreams Deluxe 69.95
- Pinball Illusions 56.95
- Pinball Mania 54.95
- Pinball World 72.95
- Pinball Wizard 2000 59.95
- Pirates! Gold 34.95
- Pitfall Win95 69.95
- Pole Position 79.95
- Police Quest SWAT 69.95 H
- Pool Champion Win95 64.95
- Primal Rage 74.95
- Prisoner of Ice 79.95
- Pro Pinball:The Web 49.95 H
- Prototype 74.95
- Psycho Pinball 64.95
- Radix 59.95 N
- Railroad Tycoon Delux 79.95
- RAN Soccer 69.95
- RAN Trainer 2 69.95
- Raven Project* 57.95 P
- Rayman 69.95
- Rebel Assault 2 edA 67.95 H
- Rebel Assault 2 kD* 79.95 N
- Red Ghost 79.95
- Renegade 69.95
- Revolution X* 79.95 N
- Riddle of Master Lu dt* 79.95 P
- Riddle of Master Lu e. 79.95
- Ridge Racer 54.95 N
- Ring der Nibelungen 59.95
- Rings of Medusa Gold 74.95
- Rise 2* 89.95 N
- Rivers of Dawn 64.95
- Road Warrior 59.95
- Sam & Max 39.95
- Santa Fe Mysteries* 64.95
- Schleichfahrt* 74.95
- Sensible GO* 59.95 N
- Sensible World of Soccer 69.95
- Shanghai Great Mom. 79.95
- Shannara* 69.95
- Shellshock* 69.95
- Shivers 74.95
- Shock Wave Win95* 69.95
- Sid Meier Classics 79.95 H
- Silent Hunter* 72.95
- Silent Steel 99.95
- Sim City 2000 Collection 82.95 H
- Sim Isle 69.95
- Sim Life Classics 39.95
- Sim Tower 69.95
- Sim Town 64.95
- Simon 2 + T-Shirt 64.95
- Skaphander 54.95
- Skunny 49.95
- Slipstream 5000 64.95
- Soccer Stars 96* 64.95
- Space Bucks* 64.95 N
- Space Marines 74.95
- Space Quest 6 74.95
- Spycraft* 79.95 N
- St. Thomas 49.95
- Star Control 3* a.A.
- Star Gate 44.95
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Steel Panthers 64.95
- Stonekeep 87.95
- Stone Racers 69.95
- Strike Base 64.95
- Stronghold 59.95
- SU 27* 69.95
- Super Star Wars* 59.95
- Synergist* a.A.
- T-MEK* 74.95 N
- Talisman 69.95
- Tank Commander 79.95
- Teamchef 79.95
- Tekwar 72.95
- Tempest 2000 59.95
- Terminal Velocity 64.95
- Terminator Future Shock 69.95
- Terra Nova* 69.95 N
- TFX 2000 Eurofighter 79.95
- Tie Fighter SVGA 59.95
- Tiny Troops* 64.95
- The Dig e. 64.95
- The Dig dt.* 79.95
- This means War! 84.95
- Thunderhawk 2 74.95
- Thunderscape 64.95
- The Hive 59.95
- Thomas Blauer Adler* 79.95 N
- Ticonderoga 74.95
- Tilt 52.95
- Toonstruck* a.A.
- TOMCAT Alley 54.95
- TOP GUN* 94.95
- Torin's Passage 77.95
- Total Distortion* 74.95
- Track Attack* 79.95 N
- Transport Tycoon Deluxe 79.95
- Trivial Pursuit 74.95
- Trophy Fishing 79.95
- Tuneland 64.95
- Turrican 2 54.95
- TV Karriere 39.95
- UEFA Champion Leag. 69.95
- UFO 39.95
- Under a killing Moon 69.95
- Unnecessary Roughness 69.95
- Urban Runner* 84.95
- US Navy Fighters Gold 82.95
- Vikings* a.A.
- Virtual Karts 79.95
- Virtual Pool 69.95
- Vollgas 77.95
- Wacky Wheels 49.95
- War College (UMS3)* a.A.
- Warcraft 1 e. 39.95 P
- Warcraft 2 69.95
- Warhammer 67.95
- Werewolf vs. Comanche 69.95
- Wetlands 54.95
- Whales Voyage 2 69.95
- Willi Lemke's Fußball Manag. 59.95
- Wing Commander 3 79.95
- Wing Commander 4 99.95
- Wings of Glory 49.95
- Wipeout 84.95
- Witchaven 79.95
- Wolf - die Simulation 69.95
- Woodruff 62.95
- World Cup Compilation 59.95
- World of Business 59.95
- Worms 59.95 H
- WWF Wrestlemania 84.95
- X-Wing Enhanced 69.95
- Z* 69.95
- Zone Raiders 89.95
- Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

- 25th Anniversary 24.95
- Star Trek 2 24.95
- Star Trek JR enhanced 79.95 N
- Deep Space 9* 69.95
- Klingon a.A.
- Next Generation e. 64.95
- Next Generation dt. 64.95
- Omnipedia e. 74.95
- Technical Manual e. 69.95
- Audio Clips je 29.95 N
  (Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

- Bernhard Langer Golf 54.95 P
- Sensible Golf 49.95 P
- PGA Tour Golf 96 74.95
- PGA Tour Scenery 29.95

LINKS

- Links 386 + 2 Plätze 59.95
- Platz Belfry 49.95
- Platz Castle Pines 49.95
- Platz Cog Hill 49.95
- Platz Devil's Island 49.95
- Platz Firestone 49.95
- Platz Mauna Kea 49.95
- Platz Pelican Hill 49.95 N
- Platz Pinehurst 49.95 N
- Platz Prairie Dune 49.95
- Platz Riviera 49.95
- Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95) 69.95
- Flight unlimited 79.95
- Flugsimulator 5.1 e 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt. 94.95
- FS 5 Scen. Designer 64.95
- FS 5 Flight Shop 79.95
- FS Pre-Flight 44.95
- FS Final Approach 5.0 44.95
- BAO Aircraft Coll. je 49.95
- RENO 4 (500 Scen.) 24.95
- Europe 1 54.95
- Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
- Nord-/Ostsee, HH 44.95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
- Frankfurt, Hessen 44.95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
- Süddeutschland 44.95
- Südwestdeutschland 44.95
- Multimedia München 2 49.95
- 4 x Österreich je 54.95
- Britische Inseln 44.95
- Karibische Inseln 44.95
- New York 44.95
- Japan 44.95
- Hong Kong 44.95

Sammelausgaben

- ACES Collector's Edit. 64,95
  Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
- Combat Classics 2 69,95
  F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2
- Combat Classics 3 69,95
  Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918
- Golden 10 39,95 N
  Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, MiG 29, Kick Off 2, First Samurai, Megalomania, Chessplayer 2150, Perfect General
- Lucas Arts Air Combat 79,95
  Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
- Made in Germany 59,95
  Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
- Megapack 3 69,95
  The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
- Megapack 4 79,95
  Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight
- Megapack 5* a.A.
  Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
- Sid Meier Classics 84,95
  Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold
- Strategy Masters 79,95
  Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur
- Wargame Bundle 79,95
  American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords, etc.
- Westwood Compilat. 69,95
  Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Essential Collections:

- Sport 59,95
  PGA Tour Golf, FIFA , F1 GP

Neu bei Game It!:

+ Wissenssoftware
+ Musik & Filmsoftware

- Business 59,95
  Theme Park, Transport Tycoon
- Flight 59,95
  1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory

Know It!

Neu bei Game It!: Wissenssoftware

- 25 Jahre Raumfahrt 59.95
- Airbus 340 99,95
  2 CD's mit Informationen rund um den A340
- Aral Super Travel Straßen & Hotels
  - Deutschland Straßen 59.95
  - Europa Straßen 59.95
  - Schlemmen & Schlummern 39.95
- Beckenbauer 59,95
  Deutschlands Fußballegende auf CD
- City Maps 1 Win 49,95
  60 deutsche Stadtpläne, Streckenplanung
- City Maps Ruhrgebiet Win 49,95
  22 Stadtpläne, Streckenplanung
- Deutsche Gesetzestexte 59,95
- D Info 2.0 39,95
  neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
- Distant Suns 149,95
  Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
- Encarta World Atlas e. 119,95
  Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
- Duden Fremdwörterbuch 79.95
- Fußb. WM Lexikon 1930-1994. 49,95
- Grolier Science Fiction e 79,95
  4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
- Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit 89,95
  Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
- Kapital sicher anlegen 39.95
- Kon Tiki Interaktiv 69,95
  Mit Thor Heyerdahl unterwegs
- Langenscheidts Eurowörterbuch Englisch 49,95
- Meine erfolgr. Bewerbung 39,95
- Meyers Lexikon d. Ökologie 59.95
- Meyers Wunder d. Körpers 179,95
  Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet
- Meyers Flaggschiff des Königs 139,95
  Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben
- NTV Jahresrückblick 95 39,95
  alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle
- Ratgeber Mietrecht 39,95
- Unser Verein 39,95

See It! - Hear It!

Neu bei Game It!: Musik & Film

- Clint Eastwood 69,95
  2 CD's mit 200 Clips aus 53 Filmen, Infos etc.
- Forrest Gump 69,95
  3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr
- Keller's Musikkatalog 39,95
  Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
- Music Central 96 e. 89,95
  8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
- MTV unplugged 59,95
  Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
- RTL Samstag Nacht 39,95
- Voodoo Lounge 49,95
  Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

CH Products

- Flightstick 79.95
- Flightstick Pro 139.95
- Virtual Pilot 149.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Pedals+Nascar Racing light. 99.95
- Pedals Pro 179.95

Microsoft

- Sidewinder 1.0 59.95
- Sidewinder Pro 84.95
- Sidewinder Pro+Fury 109.95

Gravis

- Gamepad 29.95
- Analog 39.95
- Analog Pro 44.95
- Thunderbird 79.95
- Firebird 99.95
- Phoenix 159.95
- Grip + 2 Game Pads* 169.95
  2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Neu ! Logitech

Neu bei Game It!: Logitech

- Thunderpad 29.95
- WingMan light 44.95
- WingMan analog 64.95
- WingMan extreme 84.95

Thrustmaster

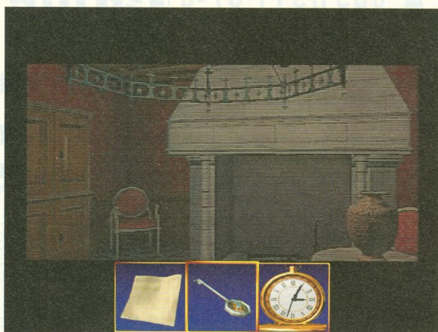
- TM XL Action Control 59.95
- TM FCS Flight 2 119.95
- TM F16 Flight 239.95
- TM Weap. Contr. 2 179.95
- TM Form. T2 Lenkr. 239.95

Soundkarten

- Ultrasound ACE 169.95
- Ultras. Plug&Play 229.95
- SB 16 VE IDE Plug&P. 169.95
- SB 32 Plug&Play 269.95
- SB AWE 32 Plug&Play 429.95
- Yamaha SW 20 PC 249.95
- Yam. Wavetable Upgrade 199.95

D

Der Arzt, seine Tochter und ein schlechter Witz: Größter Schocker bei diesem Grusel-Adventure ist der Zwangsverzicht auf das Spielstand-Speichern.



Das »D«-Display in seiner vollen Düsternis. Die langsamen 3D-Schwenks werden von schwarzen Rändern getrübt; darunter sehen wir das Inventar.

Heute in der Serie »Unbestätigte Theorien zur Entstehung von Computerspielen«: Der Programmierer, der sich eine »Schwarzwaldklinik«-Wiederholung im Fernsehen ansah, dann etwas »The 7th Guest« spielte und vorm Einschlafen zuviel Pizza mampfte. Der daraus resultierende Alptraum heißt »D« und stellt eine ziemliche Beleidigung für das Adventure-Genre dar.



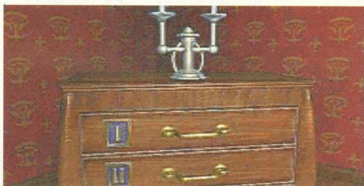
Die chaotisch konstruierte Story soll uns nicht übermäßig belasten: Ein ehrbarer Arzt flippt urplötzlich aus (Seehofer?) und verbarrikadiert sich skalpellschwingend in einer Klinik. Tochter Laura kann Papas Seele nur retten, wenn sie das Mysterium in der Welt löst, in welche sie beim Betreten des Tatorts versetzt wird. Karge zwei Stunden bleiben dafür – und damit der Spieler diesen Zeitdruck doppelt schmerzhaft spürt, läßt sich der Zwischenstand nie speichern (klingt wie Satire, ist aber bitterer Handbuch-Ernst).

Jeder Schritt und jede Drehung wird à la »7th Guest/11th Hour« von einer 3D-Animation begleitet. Bei »D« lassen sich diese überaus langsamen Sequenzen weder abbrechen noch ausschalten. Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, tapfer allerlei zeitlupige Schwenks zu erdulden, um das Spielgebiet abzuklappern.



Hier müssen Sie den richtigen Dreh raus haben – mit Zeitdruck und ohne Save-Möglichkeit...

Puzzles sind Mangelware. Sie können eine Handvoll Gegenstände im Inventar mitschleppen und per Tastendruck an bestimmten Stellen benutzen. Dazu kommen die üblichen Schalterdreh- und Knöpfchendrück-Logeleien – das war es auch schon in Sachen Interaktion. Die Menschenrechtskommission atmet auf: Schauspieler wurden für diese Produktion nicht gequält. Alle auftauchenden Figuren entsprangen den Render-Routinen eines Grafikcomputers (...und bewegen sich entsprechend eckig). (hl)



Puzzles? Nicht wirklich. Die D-enksportaufgaben beschränken sich wie hier auf die Wahl einer Schublade.

HEINRICH LENHARDT 

»D« wie »Design-Todsünden«: ein Adventure, bei dem man nicht speichern darf – und dann noch ein Zeitlimit oben drauf. Na, klasse!. So anregend sind die Animationen auch wieder nicht, daß ich ein und das selbe Puzzle immer wieder lösen möchte. Aber ohne diese Schikane hätte man das bestürzend schwachbrüstige Programm wohl noch schneller durchgespielt.

»D« ist zudem dramatisch langsam... und dabei nicht einmal schön. Die matschige Finstergrafik appelliert ans Hochdrehen des Kontrastreglers. Optisch ist der matte Griesel-Look deutlich dem mutmaßlichen Vorbild 7th Guest unterlegen.

Fragt sich nur, wer diese Mogelpackung spielen soll. Selbst der genügsamste Anfänger wird sich über die fatale Benutzerunfreundlichkeit ärgern. Und wer gar auf anspruchsvolles Spieldesign aus ist, läßt den höllisch schlechten Spukbold links liegen: Sag' nee zu D!

D

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	⊖⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊖⊖	Komfort:	⊖⊖	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★	HEINRICH:	★	FLORIAN:	★
JÖRG:	★	MONIKA:	★	HENRIK:	★

Tonnenweise Superpreise !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : komplettdeutsch
7: Sammlung — 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5 th Musketeer	d	2	69.-
11 th Hour	e/d	8	79.-
Abuse *	d	1	66.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Albion	d	5	84.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Alien Trilogy *	e/d	1	84.-
Alien Virus	d	3	79.-
Aliens	d	2	69.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	e	1	69.-
Apache Longbow	e/d	2	79.-
Arcade Amerika *	d	1	79.-
Ascendancy	d	8	55.-
ATF US *	d	2	84.-
Bad Mojo	e/d	3	79.-
Batman Forever	e/d	1	79.-
Battles in Time	e/d	8	69.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battleground Ardennes *	d	8	64.-
Battle Race *	e/d	1	79.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Big Red Racing *	e/d	1	75.-
Biing	d	2	55.-
Bioforge	d	3	69.-
Bioforge Gold *	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	55.-
lood *	e	1	89.-
urning Steel 4 *	d	8	69.-
raindead 13	d	3	69.-
aesar 2	d	8	79.-
apitalism	e/d	8	77.-
arrier Strike Force	d	2	75.-
ivil War (Amerika)	d	8	79.-
ivilization 2 *	d	8	89.-
IV Net	d	8	89.-
hampionship Manager 2	d	2	94.-
hewy - Flucht von F5	d	3	63.-
hronicles of the Sword *	?	3	74.-
hronomaster	e/d	1	74.-
olony Wars 2492 *	d	8	69.-
ommand & Conquer	d	8	79.-
ommand & Conq. Mission	d	8	29.-
ommand & Conquer 2 *	d	8	88.-
onqueror	d	8	79.-
onquest o.t. new World *	e/d	8	86.-
rusader - No Remorse	d	2	79.-
yberia II *	d	2	74.-
ybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
yberjudas *	e	3	79.-
*	d	1	86.-
aggerfall *	d	5	79.-
as Schwarze Auge I	d	3	39.-
eadline *	d	2	39.-
eath Gate *	d	2	69.-
er Druidenzirkel	d	8	65.-
er Reeder	d	2	55.-
er Seelenturm	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diabolo *	d	2	79.-
Die Fugger 2 *	d	2	79.-
Die Siedler 2 *	d	2	74.-
Discworld	d	3	69.-
Dungeon Master II	d	5	69.-
Dungeon Keeper *	d	3	85.-
Earthsiege 2 *	e/d	8	79.-
Earthworm Jim (Win95)	d	1	69.-
Ecco the Dolphin *	e/d	1	51.-
ESPN Extreme Games *	e/d	1	55.-
Evokation	d	3	69.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
F1 Manager 96' *	d	2	75.-
Fast Attack *	d	1	69.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flight Simulator 5.1	d	2	119.-
- Flight Shop	e/d	zus	74.-
- Boing Family	e/d	zus	49.-
- Airbus Family	e/d	zus	49.-
Frankenstein	d	2	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Heart of Darkness *	d	2	87.-

CD SPIELE

Heroes of Might & Magic	d	5	75.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hugo 3	d	1	65.-
Imperium Romanum *	d	3	84.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	55.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Johnny Bazookatoone	e/d	1	59.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kingdom O Magic *	d	3	74.-
Legend of Kyrandia 3 *	d	3	25.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	39.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Magic Carpet Plus	d	1	29.-
Magic the Gathering *	d	8	88.-
Maniac Karts	e/d	2	33.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Master of Orion 2 *	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Millenia	d	2	59.-
Monopoly	d	8	59.-
Myst Special Edition + Buch	d	3	69.-
NBA Live '96	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	79.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality *	d	3	74.-
Offensive *	d	8	79.-
Panzer General II (W95)	d	8	69.-
Pax Imperia 2 *	d	8	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Pole Position *	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Prey *	e	1	89.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psychic Detective	e/d	3	75.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake *	e	1	89.-
Quest for Fame	e/d	2	84.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Ran Trainer 2	d	2	69.-
Rayman	d	1	66.-
Rebel Assault 2 *	d	1	84.-
Red Ghost	d	8	79.-
Revolution X *	e/d	1	86.-
Ripper *	d	3	79.-
Shadow Warrior *	e	1	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	74.-
Shell Shock *	d	2	69.-
Shivers	d	3	79.-
Silent Hunter *	d	2	69.-
Silent Thunder *	e/d	2	79.-
Sim City 2000 CD Collection	d	2	89.-
Sim Tower	d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 sp. Ed.	d	3	69.-
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	d	3	79.-
Space Quest 6	d	3	79.-
Space Marines	d	8	77.-
Spycraft *	e	3	79.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Steel Panther	d	2	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
Strike Base *	d	1	79.-
Teamchef	d	2	85.-
Terminator Future Shock	d	1	74.-
Terra Nova	e/d	1	74.-
T.F.X. EF2000	d	2	79.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

CD SPIELE

Tilt	d	2	55.-
Time Gate - Knight Chase	d	3	88.-
The Dig	d	3	68.-
The Riddle of Master Lu *	d	3	74.-
This Means War ! *	d	8	88.-
Thunderscape	d	5	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will *	d	2	99.-
Torin's Passage	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
Urban Runner *	d	2	84.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	79.-
Warhammer Schatten d.g.R.	d	8	69.-
Werewolf vs Comanche	d	2	75.-
Westwood Compilation	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	59.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4	d	1	99.-
Worms	d	1	66.-
Z *	d	8	74.-
Zork Nemesis *	d	1	79.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	25.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock *	d	1	24.-
Dune II	d	3	29.-
Descent 1 Jewel Case	e/d	1	19.-
Dreamweb	d	3	24.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	49.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3 *	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Monkey Island 2 incl. Lösung	d	3	10.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Privateer	e/d	2	29.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Sim City Enhanced	d	2	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Simon Special Edition	d	3	69.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	269.-
Soundblaster AWE 32 PNP IDE	399.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Game Card Eliminator	39.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	49.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Gamepad	35.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Duke Nukem 3D
Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben !
Anleitung deutsch nur **79.-**

F1 Grand Prix 2 *
Das offizielle Formel 1 Spiel !! PC Games 92 %
Thrustmaster Formular T2 nur 229.-
Komplett deutsch nur **99.-**

Übrigens: Unser Katalog enthält eine Vorschauliste !

Top - Spiele auf CD ROM

Mission CD C & C
66 Multiplayerlevel mit Maps
70 Missions für GDI und NOD
Cheats und Editoren
Für alle Command & Conquer Versionen ! nur **29.-**

Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Descent 1 *Angebot* nur 19.-
Anleitung deutsch nur **79.-**

Cyberia 2 * Shannara *
PC Spiele Hit !
Komplett deutsch nur **74.-**

Maniac Karts
Schnörkelloses Actionrennen in SVGA
Anleitung deutsch nur **33.-**

Warcraft 2 FIFA Soccer 96 NBA Live 96
Komplett deutsch je nur **79.-**

Rayman PC Games 1/96 90 % Earthworm Jim1 & 2
Komplett deutsch je nur **66.-**

Command & Conquer
incl. Ausnahmezustand !!
Wing Commander 4
Komplett deutsch je nur **99.-**

Riddle of Master Lu *
PC Games 12/95 90 % !!
Komplett deutsch nur **74.-**

Die Fugger 2 * d
Leitet das Imperium der Fugger !
Zork Nemesis * e
Super Adventure !
je **79.-**

Ihr Spezialist für 3D-Action Spiele !
Prey * nur **89.-**
Quake * nur **89.-**
jeweils komplett englisch

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

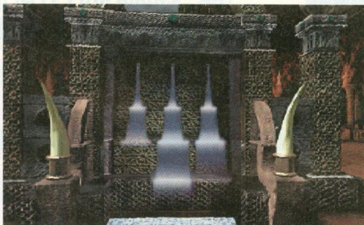
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nu gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

ZORK: NEMESIS

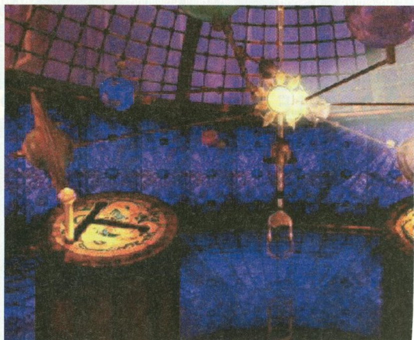
Der mittlerweile siebte Sprößling der Zork-Serie präsentiert sich im generalüberholten Prunkgewand. Das Grafikadventure ist dabei nicht nur schöner als die aktuelle Konkurrenz, sondern auch gehaltvoller.

Mehr als 100 Jahre nach Untergang des »Great Underground Empire« sieht es in den Ostländern des ehemaligen Reiches gar nicht gut aus: Kleine Fürstentümer bekriegen sich bis aufs Blut, weitläufige Regionen sind zur Wildnis verkommen. Da verschwinden plötzlich vier hochgestellte Persönlichkeiten: ein Mönch, ein Arzt, eine Künstlerin und ein General. Der auf sie angesetzte Agent hört Gerüchte von Dunkler Magie und einem Unhold namens Nemesis. Er findet heraus, daß die vier Gesuchten der Alchemie zu frönen schienen, und kürzlich zu einem geheimnisvollen Tempel aufbrachen. Dann ist auch der Agent unauffindbar, ohne mehr als ein mysteriöses Tagebuch zurückzulassen. Sie stehen nun an seiner Statt hinter dem verschlossenen Tor einer weitläufigen Tempelanlage. Gelingt es Ihnen, die Geheimnisse von »Zork: Nemesis« zu lüften?

Auch wenn sich der Zork-Hintergrund durch das ganze Spiel zieht, muß man keineswegs ein Kenner der Serie sein. Alte Veteranen wissen zwar diverse Anspielungen zu würdigen (»Interview mit einem Grue«), haben aber keine echten Vorteile. Was genau das



Einer von zwei Springbrunnen versiegt; dank »QSound« hören Sie daraufhin(auch ohne Surround-Anlage) den zweiten Brunnen deutlich von hinten plätschern.



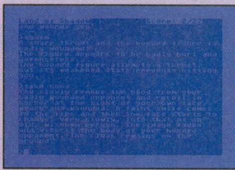
Wissenschaft und Magie vermischen sich im Universum von Zork.

Spielziel ist, offenbart sich erst nach und nach, ebenso wie die Ereignisse, die zu der momentanen Misere geführt haben. Soviel sei verraten: Die vier Verschwundenen waren in der Tat Alchemisten, jeder auf ein anderes Gebiet spezialisiert. Diese Vierteilung zieht sich durch das gesamte Spiel, so korrespondiert jeder Name mit einem Element, einer Farbe, einer Note, einem Metall, einem Planeten und einem Symbol. Dieses Wissen hilft dabei, den ersten Abschnitt zu bewältigen. Danach folgen vier in sich abgeschlossene Abenteuer an thematisch unterschiedlichen Orten, bevor man der eigentlichen Bedrohung entgegentritt.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
ZORK: NEMESIS	⊕⊕	⊕	○	⊕	nicht v.	geplant
Buried in Time	○	○	○	⊖	nicht v.	○
Myst	⊕	⊕	○	○	nicht v.	○
Shannara	⊕	⊕	○	⊕	nicht v.	geplant

Die Zork-Saga

Zork erblickte 1977 auf einem Uni-Großrechner das Licht der Computerwelt, als erstes Adventure verstand es vollständige Sätze. Mit einem Megabyte war es damals so außergewöhnlich groß, daß die Infocom-Mitbegründer Dave Lebling und Marc Blanc nicht alles davon auf die gängigen Heimcomputer umsetzen konnten – trotz Aufteilung in drei Einzelprogramme. In *Zork 1* (1981) stolperte ein Abenteurer durch die Ruinen eines unterirdischen Imperiums. Er mußte 20 Schätze sammeln und in einer Trophäen-Sammlung horten. Erschwert wurde dies durch einen Dieb, der ihn andauernd überfiel. Zork 1 war der einfachste Teil der Serie, bot aber schon zwei typische Erkennungsmerkmale: eine batteriebetriebene Messinglampe sowie die »Grues« – fiese Monster, die jeden Schritt im Dunkeln zum endgültig letzten machten.

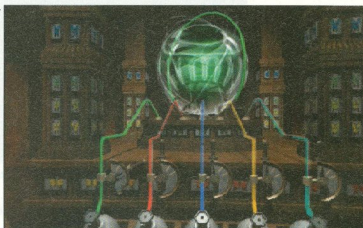


Zork 1 bis 3: Innen hui, außen pfui! Auf dem C 64 wurden noch nicht einmal die enervierenden Farben des Einschaltbilds geändert.

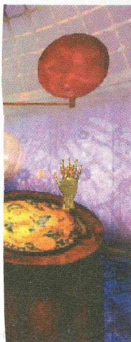
Zork 2 führte, ebenfalls 1981, tiefer in das »Great Underground Empire«. Es enthielt eines der gemeinsten Rätsel der Adventuregeschichte, das eigentlich nur von baseballbegeisterten Amerikanern gelöst werden

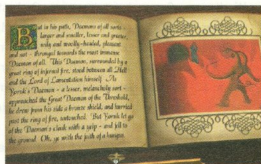


Hier sehen Sie einen als Panorama wiedergegebenen 360-Grad-Schwenk, der im Spiel stufenlos erfolgt.



Ihre Aufgabe ist ▶ es hier, durch Mischen reine Luft zu erzeugen.





Die vielen Bücher sehen alle unterschiedlich aus.

Außer der Hintergrundgeschichte hat Nemesis kaum noch etwas mit den Vorfahren gemein, auch nicht mit dem zuletzt erschienenen »Return to Zork«. Activision verzichtet auch bewußt auf das Infocom-Label. Stattdessen zielt das Programm eindeutig auf den Erfolgstitel »Myst« ab – geboten wird satte Rätselkost in ansprechender Verpackung. Musik, Geräusche und Sprachausgabe wirken überaus stimmungsvoll, schöne High-Color-Grafiken erfreuen das Auge. Die Szenerie wird aus der Ich-Perspektive gezeigt; wie von solchen Spielen gewohnt, schreitet man »bildweise« durch vorgefertigte Szenerien. Ganz im Gegensatz zur gängigen Machart kann man sich jedoch voll um die eigene Achse drehen, das Sichtfeld scrollt stufenlos und perspektivisch korrekt. Dank Stereo und »QSound« scheinen sogar die Geräusche von der Seite oder von hinten zu kommen. Nur bei »Nahaufnahmen«, wie beispielsweise dem Blick in eine Truhe, ist man auf einfaches Vor und Zurück beschränkt.

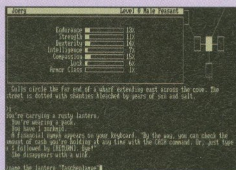
Wohin Sie jeweils gehen können, zeigt der Mauszeiger an. Mit verschiedenen Formen weist er zudem auf greifbare Objekte oder andere interessante Stellen hin. Manchmal darf man – ebenfalls stufenlos – nach oben und unten schauen, allerdings nicht gleichzeitig mit dem 360-Grad-Rundum-Schwenk. Außer dem Mauszeiger gibt es keine Symbole, Menüs oder Statusanzeigen. Texte sieht man nur, wenn sie in einem Buch stehen. Tragen Sie mehrere Gegenstände bei sich, schalten Sie per Rechtsklick zwischen ihnen um; der Mauszeiger deutet an, was Sie in der Hand haben. So stöbert man ohne lästige Benutzeroberfläche durch die rund 90 Räume, muß aber auf ein adventure-typisches Inventar nicht verzichten.

Die große Stärke von Zork Nemesis sind seine Puzzles, die weit über plumpe Denkspiel-Plagiate á la »11th Hour« hinausgehen. Obwohl einige Aufgaben durch geduldiges Ausprobieren zu lösen sind, kommt man mit Nachdenken, genauer Beobachtung oder

BORIS SCHNEIDER ★★★★★

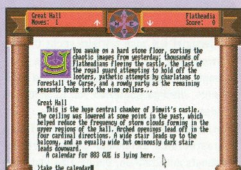
Anschnallen und das Staunen einstellen: Dieses Spiel sieht so cool aus, daß Ihre Kinnlade mit Tesastreifen befestigt werden sollte; sie fällt sonst garantiert herunter. Jetzt nehmen Sie noch die besten Soundeffekte, die ich je in einem Spiel gehört habe, eine wirklich geniale Handlung, die Sie bis zum Schluß an den Screen fesselt, und einen Berg knackiger, neuer, gut durchdachter Puzzles. Zork: Nemesis setzt, wie damals seine Text-Ahnen, Maßstäbe für das Genre. »7th Guest« wird sowieso haushoch geschlagen, aber daß Activision selbst »Myst« enthronen kann, hätte ich kaum erwartet.

Keine Sonne ohne Finsternis: So toll der »Ich dreh mich«-Effekt auch ist, eine einblendbare Karte zur Orientierung in der nicht gerade kleinen Spielwelt wäre wirklich sinnvoll gewesen. Und die vielen Hinweise in Büchern und auf Zetteln schreien gerade zu nach einer Art automatischem Notizbuch, so wie es eines in »Return to Zork« gab. Wenn Sie nicht auf die deutsche Version warten wollen (und das Englisch ist hier wirklich happig), dann kaufen Sie für drei Tage ein, sprechen Sie eine »Ich darf nicht gestört werden«-Nachricht auf den Anrufbeantworter, legen Sie Papier und Bleistift neben die Tastatur. Dann Vorhänge zu, Lautsprecher aufdrehen, PC anschalten und eintauchen in eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.

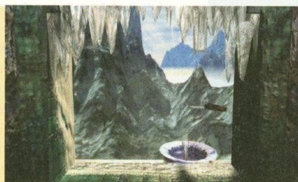


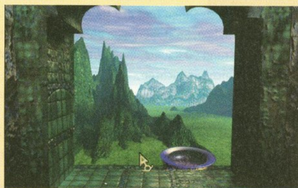
Beyond Zork: Der Bildschirm war in Karte, Status- und Textfenster aufgeteilt, doch Grafiken gab es noch keine zu sehen.

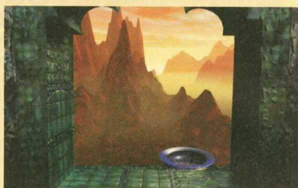
konnte. Der verrückte »Wizard of Frobozz« traktierte den Spieler mit 19 Zaubersprüchen, die allesamt mit einem »F« begannen. Jeder Fan erinnert sich mit Sicherheit noch an die Szene, als man einen Drachen in eine Gletscherhöhle lockte. Der Feuerspucker fühlte sich von seinem Spiegelbild bedroht, griff es mutig an und beseitigte auf einen Schlag nicht nur sich selbst, sondern auch ein Hindernis zum nächsten Raum. 1982 wurde man schließlich in *Zork 3* nach einem Puzzle-Marathon zum »Dungeon Master« – doch damit war die Serie noch lange nicht zu Ende.

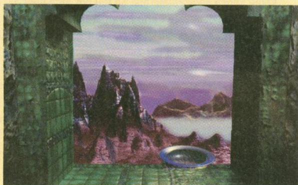


Zork Zero: Zaghafter Einsatz grafischer Elemente sollte das extrem komplexe Spiel einem breiteren Publikum zugänglich machen.

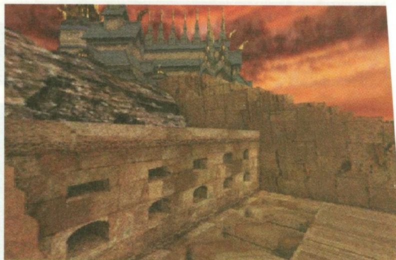








Jahrtausende vergehen, die Schale bleibt: Eines der schönsten Rätsel von Zork Nemesis.



Im Süden der Provinz Aragain liegt die Feuer-Abtei.

Hinhören schneller zum Ziel. Die Rätsel reichen vom Kombinieren zweier Gegenstände über Eingabe von Codes bis hin zum Mischen von Gasen, Aufstellen eines Orchesters oder Läuten von Glocken. Sie klicken nicht nur mit Ihrer Maus herum, sondern schwingen Objekte, schieben Scheiben, rotieren Hebel oder malen mit einem Pinsel. Auch die 360-Grad-Rotation wird in einem Rätsel aktiv verwendet. Viele Informationen erhält man durch das Lesen von Zetteln und Schriftrollen, an anderen Stellen geben Symbole oder Töne Hinweise.

Ganz wie bei Myst ist man größtenteils allein unterwegs, allerdings wurden 14 Schauspieler in die Handlung integriert. So trifft man auf die vier Alchemisten und einige Nebencharaktere, die sich per Sprachausgabe oder Videosequenz einmischen. Diese Parts sind nicht nur gut gespielt, sondern auch geschickt eingeflochten: Kein plötzliches, hartes Umschalten zwischen Spielgrafik und Filmschnipsel zerstört die Atmosphäre. Meist löst das Untersuchen bestimmter Objekte eine Rückblende aus, die ein weiteres Fragment der Rahmenhandlung verrät. Zusätzlich sind sehr viele Animationen zu sehen, etwa beim Abfeuern einer Kano-

ZORK: NEMESIS

Hersteller:	Activision	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95 & MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

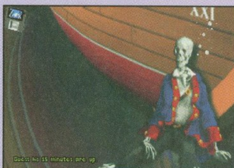
Präsentation:	⊕⊕	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	⊕	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★★	HEINRICH:	★★★★	FLORIAN:	★★★
JÖRG:	★★★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★★★

Das von Brian Moriarty stammende *Beyond Zork* (1987) fiel dank Automap und einer Prise Rollenspiel auf, man würfelte sechs Charakterwerte aus und mußte einige heftige Zweikämpfe bestehen. Und das nur, um die sogenannte »Heilige Kokosnuß von Quendor« zu finden.

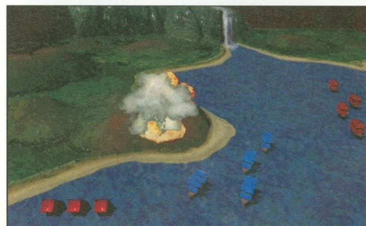
Der fünfte Teil der Saga hieß *Zork Zero* (1987), verantwortlich zeichnete Steve Meretzky. Erstmals mit Grafiken, Online-Tips und einer Undo-Funktion ausgerüstet, erzählte das Adventure vom Untergang des Great Underground Empire. Wenig später ging auch Infocom finanziell zugrunde, Activision kaufte die Firma und veröffentlichte den Nachzieher *Return to Zork*. Nicht nur die Handlung spielte 400 Jahre nach den alten Zorks, auch die Technik war endlich in der Neuzeit angesiedelt. Anstelle seitenlanger Textwüsten lief man schrittweise durch bildschirmfüllende 3D-Studio-Grafiken und sprach per Icons mit digitalisierten Charakteren. Die Story: Der Ostteil der Stadt Shanbar ist plötzlich verschwunden, die magische Spur führt den zufällig involvierten Spieler in das halbvergessene Underground Empire.



Return to Zork: Der sechste Teil stammte nur dem Namen nach von Infocom und löste sich vollständig vom alten Textadventure-Flair.

ne, Benutzen eines Fahrstuhls oder Auslösen einer Geheimtür. Ohne Notizzettel verliert man sich allerdings schnell in der Detailfülle des Spiels, moderne Rätselknacker drucken sich hin und wieder (per Windows 95) den Bildschirminhalt aus. 20 Spielstände können gespeichert werden, unfaire Stellen (»Sie sind tot!«) gibt es aber sowieso keine. Im Tempel hilft ein Orakel weiter, indem es zu den meisten Problemen drei verschiedene, immer konkretere Tips parat hat. Profis deaktivieren diese Funktion vorsorglich schon bei der Installation – die Versuchung könnte sonst manches Mal zu groß sein...

Zork Nemesis belegt drei CDs und ist darauf gleich in zwei Versionen enthalten: Eine ist für Windows 95 gedacht, die andere für MS-DOS. Ohne Windows muß man auf einige Animationen sowie die »dreidimensionalen« Geräuscheffekte verzichten. Dafür läuft das grafisch aufwendige Programm auch auf kleineren Rechnern. Als besonderen Gag kann man sich vom Startmenü aus (in Verbindung mit einem Internet-Browser) direkt auf der offiziellen Zork-Nemesis-Webseite einwählen. Eine komplett eingedeutschte Version soll in Kürze erscheinen. (la)


Der Stolz des Generals sind seine Strategie-Simulationen.

JÖRG LANGER



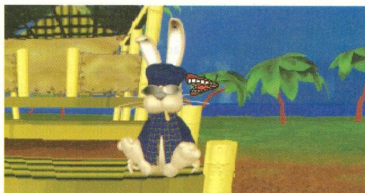
Nemesis schließt an alte Rätseltugenden an und ist gleichzeitig das spielbarste aller Zorks. Die 360-Grad-Drehungen helfen enorm bei der Orientierung; man rennt nicht, wie etwa bei »Buried in Time«, mit Scheuklappen durchs Adventure. Die Präsentation ist vorbildlich: Detaillierte Grafiken, schöne Animationen, nahtlos eingefügte Schauspieler und vor allem die stimmungsgewaltige Soundkulisse saugen einen förmlich in das Geschehen hinein.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich bald von »leichter Brocken« bis »Granitgestein«. Da an vielen Stellen die Sprachausgabe genau verstanden werden muß, sollten sich nur Englisch-Cracks an die Originalversion wagen. Einsteiger werden trotz der Orakel-Funktion nur mühsam vorankommen, zumal man außerhalb des Tempels auf Tips verzichten muß. Ein wenig störend finde ich, daß manipulierte Gegenstände nach Verlassen der Nahansicht wieder so aussehen, wie vorher.

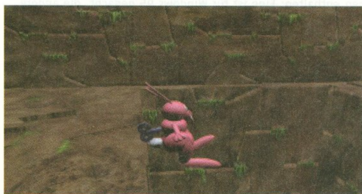
Nemesis gefällt mir aber wesentlich besser als das Vorbild Myst: Die Welt wirkt lebendiger, die Puzzles sind abwechslungsreicher. Man klickt nicht nur Bildelemente an, sondern dreht und verschiebt zumeist große Objekte per Mausbewegung. Wer auf edle, anspruchsvolle Rätselkost steht, darf sich das neueste Zork nicht entgehen lassen!

SPUD!

Wenn Spielzeug und Rentiere gemeinsam auftreten, kann es sich eigentlich nur um den Weihnachtsmann handeln. Trotz aufwendiger Rundum-Grafik und Oster-Stimmung in der Redaktion will sich hier aber kein Jubeln einstellen.



Dieser Hase fällt vor allem durch seine undeutliche Aussprache auf.



»Hi, hi. Das ist spaßig« – er sprachs und sprang.

Der Held Spud (sprich: Spad) ist ein kleiner Junge, der eigentlich nur seinen Großvater, den Spielzeugmacher, besuchen will. Im Haus des Besuchten findet er aber nur heilloses Chaos vor; Opa selbst ist verschwunden. Auf dem Fußboden neben der Haustür liegt aber ein kleiner sprechender Spielzeug-Gnom, der Spud erzählt, was passierte.. Der Großvater wurde von dem Bösewicht Doktor Chillbane gekidnappt. Die Spielzeugmaschine hat der Schurke auch gleich mitgenommen, denn die soll für ihn böse Spielzeuge produzieren, mit deren Hilfe er die Weltherrschaft erlangen will. Spud ist der einzige, der das verhindern kann.

Das nun folgende Spiel entpuppt sich als typisches Adventure nach dem Strickmuster »Ich nehme den Gegenstand und bringe ihn anderswo hin, damit ich einen neuen Gegenstand erhalte«. Ungewöhnlich ist bei »Spud!« allerdings die Spielperspektive. Anders als bei Sierra oder LucasArts läuft hier kein Männchen über den Bildschirm. Stattdessen sieht der Spieler alles aus der Perspektive von Spud. Mit der Maus kann der Spieler das Blickfeld drehen, wobei das Spiel den Bildschirminhalt stufenlos anpaßt. Dadurch erhalten Sie eine 360-Grad-Rundumsicht des jeweiligen Standortes. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Pfeil, wenn Spud in die gezeigte Richtung laufen kann. Mit einem Klick auf die Maustaste setzt sich der Bube in Bewegung.



Der Weihnachtsmann wurde entführt – sein Neffe muß ihn retten (und das so kurz nach Ostern...)



Entschuldigung, wir wollten nicht beim Duschen stören...

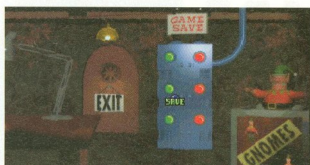
Fährt der Mauszeiger über eine Stelle, an der ein Gegenstand herumliegt, verwandelt er sich in eine Hand mit einem blauen Ball. Dies ist das Signal, daß hier etwas liegt, was Spud mitnehmen sollte. Alle Objekte wandern in einen Inventar-Kasten, den Junior in seiner Hosentasche trägt. Auch in diesem Kästchen gibt es die 360-Grad-Rundumsicht. Der Spieler erblickt hier (gegen alle Gesetze der Physik) ein komplettes Regal, in dem sich die Gegenstände stapeln, zwei Kisten mit rosa Hasen und Gnomen, eine Werkbank zum Zusammensetzen von Dingen und einen Karton, mit dem der Spieler Spielstände lädt und speichert.

Die Hasen und Gnome haben im Spiel eine besondere Bedeutung. Sie führen Aktionen aus, die für Spud entweder zu gefährlich sind, oder die er selber nicht durchführen kann. So drücken Sie zum Beispiel einem Wichtel einen Werkzeugkasten in die Hand, woraufhin dieser eine Holzbrücke über einen Abgrund zimmert. Die Plüschtiere findet Spud zu Beginn des Spiels im Haus des Großvaters. Aus diesem Grund sollte der Spieler das Haus gründlich durchsuchen, denn im Verlauf des Spiels benötigt er die Helfer ziemlich oft.

Ähnlich wie bei »Space Quest« verändert sich der Mauszeiger auch bei anderen Gelegenheiten. Wenn Spud eine Person ansprechen kann, erscheint ein Mund. Darf er ein Objekt untersuchen, verwandelt sich das Symbol in eine Lupe. Und benötigt er



Wenn Sie die Maus bewegen, folgt der Bildausschnitt einer Rundum-Perspektive.



Auch das Inventar zeigt die 360-Grad-Rundumsicht.

einen anderen Gegenstand, um etwas in seiner Umgebung zu manipulieren, erscheint eine Hand mit einem hochgereckten Daumen. Letzteres passiert leider nur, wenn unser Held den benötigten Gegenstand zur Manipulation bereits in der Hand hält.

Eine komplett ins Deutsche übersetze Version ist zur Zeit beim Hersteller in Arbeit. (hf)

SPUD!

Hersteller: Alternative Software
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ● ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: ○ | Spieltiefe: ○ | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: ○ | Komfort: ⊖ | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ | HEINRICH: – | FLORIAN: ★
JÖRG: ★★ | MONIKA: ★★★ | HENRIK: ★★★

HENRIK FISCH 

Freunde britischen Humors und böse Spieletester haben an Spud ihren Spaß. Nirgendwo anders überrascht man eine Rentierdame unter der Dusche, findet man eine aufblasbare Rentier-Gummipuppe unter dem Bett des Weihnachtsmannes oder hüpfen rosa Knuddelhasen mit den Worten »Hi, hi. Ist das nicht lustig, oder?« todesmutig in den Abgrund. Darüber hinaus macht das Spiel kräftige Anleihen bei Kinofilmen. Die Einleitung stammt zum Beispiel aus »Krieg der Sterne«. Später muß Spud eine goldene Trompete von einem Podest nehmen und dabei gegen einen Sandsack austauschen (»Indiana Jones«).

Weniger lustig sind dagegen die wenigen technischen Mängel des Spiels. So ist die Musik im Vergleich zur Sprachausgabe viel zu laut. Man versteht die Sprecher nicht. Diese reden noch dazu in Umgangssprache, so daß man als Nicht-Brite auch dann keine Chance hat, wenn man mit dem Ohr am Lautsprecher klebt. Für den Englischlaien bleibt mangels tieferen Sprachwissens nur das simple Ausprobieren aller Gegenstände an den verschiedenen Orten. Zum Glück wird der Junior nicht mit nutzlosen Objekten überhäuft, so daß es trotz der Sprachmisere recht flott vorangeht. Außerdem soll es bald eine deutsche Version geben, mit der dieses Problem dann behoben wäre. Technisch nervt mich außerdem, daß der Mauscursor nur dann eine Aktion anzeigt, wenn Spud bereits den richtigen Gegenstand in der Hand hält. Und daß das Spiel einfach auf Festplatte C losinstalliert, gehört auch nicht gerade zum Programmierer-Knigge.

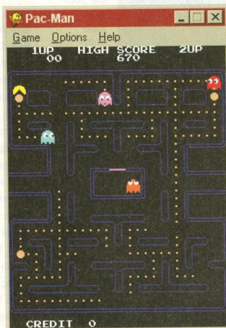
Für Fans anspruchsvoller Knobel-Adventures ist Spud definitiv zu einfach. Wenn Sie ein skuriles Adventure für Zwischendurch haben möchten, sollten Sie besser die deutsche Version abwarten, bevor Sie mit der englischen frustrieren.

RETURN OF ARCADE

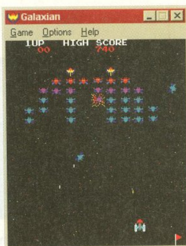
Microsoft macht's möglich: Endlich gibt es für Computer originalgetreue Umsetzungen von den echten Pionieren des elektronischen Spiels.

Jetzt gehen wir jede Wette ein: Von 1977 bis 1982 hat Bill Gates gar nicht die Grundsteine für Microsoft gelegt, sondern viel lieber an »Arcade Machines« gespielt. Wie sonst würden Sie sich erklären, daß gerade Microsoft vier der absoluten Automaten-Klassiker der frühen Achtziger lizensiert und in einer Windows-Version auf den Markt bringt? Na gut, eine andere Erklärung gäbe es noch: Bill ist damals nicht zum Spielen gekommen und will das jetzt nachholen...

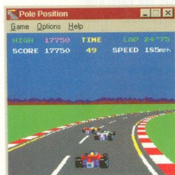
»Return of Arcade« enthält vier Spiele der Firma Namco. An erster Stelle muß natürlich »PacMan« genannt werden, der von 1980 bis 1984 bekannter als die meisten Popstars oder Politiker war. Der kleine gelbe Kreis mampft sich durch Labyrinthe, während er von Geistern verfolgt wird. Ist das Labyrinth leergefressen, geht es in die nächste Stufe. Schluckt PacMan eine der in den vier Ecken liegenden Vitamin-Pillen, kann er wenige Sekunden lang den Geistern an den Kragen.



Diese Umsetzung von Pac Man simuliert den Automaten von 1980 so exakt wie möglich.



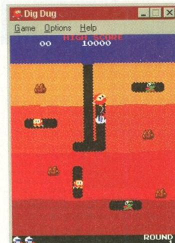
Galaxians, der Sohn von Space Invaders, macht auch heute noch großen Spaß.



Nicht ganz F1GP2: Pole Position war das erste, bunte, dreidimensionale Autorennen.

»Galaxians« ist der direkte Nachkomme der »Space Invaders« (ebenfalls ein Namco-Automat). Galaxians erschien schon 1977 und war damals eines der ersten Automatenspiele mit mehrfarbigem Bildschirm. Der Spieler steuert sein Raumschiff am unteren Bildschirmrand hin und her, um eine Kolonne von Aliens in der oberen Hälfte zu zerstören. Dummerweise scheren immer wieder einige Aliens aus, um Angriffe auf den Spieler zu fliegen. Von Runde zu Runde wird das Tempo hektischer.

Der Exote in der Sammlung ist »Dig Dug«. Hier steuern Sie ein kleines Männchen, welches sich durch den Erdboden gräbt und dort diverse Gegner ausschalten muß. Entweder pustet Dig Dug die Drachen und Monster mit einer Luftpumpe auf, bis sie platzen, oder er gräbt sich unter Steinen durch, so daß diese auf die Verfolger herabstürzen.



Schon damals gab es wirre Spielprinzipien: In Dig Dug pusten Sie Monster auf.

Als letzten im Bunde finden wir »Pole Position«, das zweite 3D-Autorennen der Welt (vorher erschien »Night Driver«, welches die Strecke nur durch weiße Striche andeutete). Pole Position enthält eine einzige Rennstrecke, die Sie zuerst in einer Trainingsrunde möglichst schnell durchfahren müssen. Dann dürfen Sie ein zweites Mal an den Start und fahren diesmal gegen eine Reihe von Computergegnern. Pole Position darf als einziges Spiel der Sammlung auch mit der Maus gespielt werden; alle anderen sind nur mit der Tastatur zu bedienen.

Zu jedem der vier Spiele gibt es eine ausführliche Hilfsdatei, die sogar Tips und Tricks enthält und über die Geschichte des Spiels Aufschluß gibt. Außerdem lassen sich alle Parameter verändern, auf die damals auch der Aufsteller des Automaten Zugriff hatte: Gönnen Sie sich drei oder fünf Leben, setzen Sie die Zeitlimits hoch oder die Punktzahl für ein Extraleben herunter. (bs)

RETURN OF ARCADE

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	⊖	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	○
Ausstattung:	⊕	Komfort:	○	Übersetzung:	nicht. v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★	HEINRICH: ★★★★	FLORIAN: ★★
JÖRG: ★★★	MONIKA: ★★★	HENRIK: ★★★

BORIS SCHNEIDER



Bitte denken Sie über folgenden Satz genau nach: Nächstes Jahr wird Galaxians zwanzig Jahre alt. Und ich kann mich noch an mein erstes Spiel an dem Automaten erinnern – Computerspielen hält offensichtlich zumindest geistig jung. Videospiele sind keine Modeerscheinung mehr, sondern schon Bestandteil unserer Kultur; die Kids von damals stehen heute im Berufsleben.

Bei der Bewertung eines solchen Nostalgiepacks drückt man gerne das eine oder andere romantische Auge zu, aber hier ist das eigentlich nicht nötig. »Pac Man« ist der Klassiker der Achtziger Jahre und die Computer-Umsetzung ist derart lebensnah, daß man Microsoft fast ein Dankschreiben schicken will. All die alten Strategien funktionieren noch, die Gegner bewegen sich exakt so, wie ich mich daran erinnere. Auch wenn Sie Pac Man damals nicht gespielt haben: Sehen Sie selbst, wie ein paar (fünfzehn Jahre alte!) farbige Kleckse und Linien ein mitreißenderes Spiel abgeben können als 15 Stunden Video auf dem neuesten CD-ROM-Adventure.


LUCAS
Arts



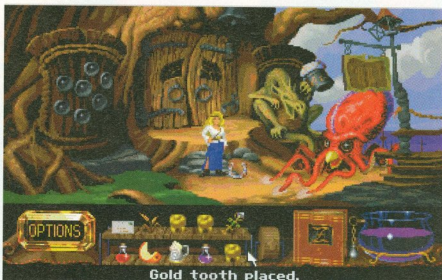
HALL

Es muß nicht immer das Neueste sein. Egal ob älterer PC oder kleiner Geldbeutel – die Spiele aus der Hall of Fame kosten nicht viel und haben kleine Hardwareansprüche.

Der Sechserpack von Westwood

Mit einem CD-Jubiläumspaket blicken die Westwood Studios auf zehn Jahre Schaffenszeit zurück. In dem Megapack befinden sich fünf Spiele aus drei verschiedenen Genres. Für Strategen ist »Dune 2«, der indirekte Vorläufer von »Command&Conquer« am interessantesten. In einzelnen Missionen müssen Sie den Planeten Arrakis erobern, den einzigen Ort der Galaxis, an dem die Droge »Spice« gewonnen werden kann. Drei Adelshäuser konkurrieren in Echtzeit um die Planetenherrschaft. Der Wettbewerb im Fabrikenbau sowie das Erstellen und Einsetzen von Armeen geschieht komfortabel per Mausklick.

Auf Abenteurer wartet die komplette Kyrandia-Trilogie um den König Brandon und seinen Hofnarren Malcolm, der zu Anfang als infamer Bösewicht gezeigt wird. Während in »Legend of Kyrandia« viel Zeit damit verbracht wird, die Gegend per Maus nach Edelsteinen abzusuchen und diese zum Rätsellösen und Zaubern einzusetzen, wird es in »The Hand of Fate« anspruchsvoller. Als Zanthia, die Magierin, treten Sie zur erneuten Rettung Kyrandias an, das gerade stückchenweise von der Landkarte verschwindet. In Teil Drei, »Malcolm's Revenge«, feiert Malcolm sein Comeback mit noch abgedrehteren Rätseln und bissigerem Humor. Allen Folgen sind gute (englische) Sprachausgabe und feine Musik gemeinsam.



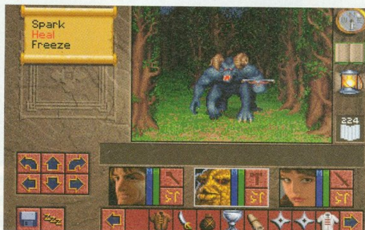
Zanthia ist die Heldin von The Hand of Fate.



Auch heute noch ein Strategieknüller: Dune 2.

Das Quintett wird abgerundet durch ein Rollenspiel, dessen Fortsetzung mit Spannung erwartet wird: In »Lands of Lore: The Throne of Chaos« müssen Sie die machtbesessene Hexe Scotia ausschalten. Sie wählen aus vier Charakteren zunächst einen Solohelden, zu dem sich erst im weiteren Spielverlauf zwei Mitstreiter hinzugesellen. Zahlreiche Widersacher lauern auf Echtzeitkämpfe, die Sie mit Kraft oder Magie ausfechten und dabei die Charakterwerte steigern. Eine Automap hilft bei der Orientierung in der Fantasy-Welt. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad und die einfache Bedienung kommen auch Einsteigern zugute.

Als sechste CD-ROM befindet sich eine Firmengeschichte in Videoform in der Packung. Ältere Spiele sind hier ebenso zu finden wie Heimvideos der Programmierer. Abgerundet wird das Paket durch ein Büchlein mit der Firmengeschichte und vielen weiteren Anekdoten.

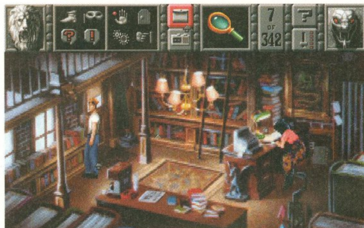


Unser Team ist kampfbereit in Lands of Lore.

MONIKA STOSCHEK 

Solche Compilations völlig frei von jeglicher Softwaregurke muß man heutzutage mit der Lupe suchen. Besonders lobenswert ist, daß alle Spiele deutsch untertitelt vorliegen und auch mit kleinerer Hardware das Spielvergnügen nicht sinkt. Sämtliche Spiele laufen auf einem 386er mit 4 MByte RAM und einem Single-Speed-CD-ROM; nur die Videosammlung sollte man sich auf einem 486er ansehen.

OF FAME


Gabriel und Grace bei der Arbeit in Gabriel Knight.



Ein Klassiker der Sportspiele: Das erste NHL Hockey.

Gabriel Knight, die Erste

Während der Nachfolger die Hitlisten stürmt, hat Sierra in seiner Budget-Reihe das erste Spiel von »Gabriel Knight« neu aufgelegt. In diesem »Point and Klick«-Adventure geht es um Voodoozauber und Verbrechen. Hier arbeitet Sierra noch mit gemalten Bildern und Animationen und nicht mit Photos und Videos. Der junge Gabriel Knight betreibt zusammen mit seiner Assistentin Grace einen Buchladen in New Orleans und unternimmt eigene Recherchen im Zusammenhang mit einer Serie geheimnisvoller Ritualmorde.

Mit diversen Icons lenken Sie Gabriel durch das gefährliche Abenteuer und üben sich sowohl in lupengenauer Spurensicherung, als auch im Gebrauch von Voodoosymbolen und Trommelcodes. Einige Rätsel erfordern blitzschnelles Handeln, sonst landet der Schattenjäger frühzeitig im Jenseits. Die langen »Multiple Choice«-Gespräche wandern abrufbar auf seinen Kassettenrecorder und auf einer Übersichtskarte mehren sich im Spielverlauf die Orte, die der Held direkt ansteuern kann. Die englische Sprachausgabe ist deutsch untertitelt.

MONIKA STOSCHEK 

Ein Adventure mit handgemalter Grafik, ohne Videosequenzen, aber mit gehaltvoller Story wissen Genrekenner noch zu schätzen. Mögen diverse Gegenstände pixelklein sowie manche Gespräche ermüdend lang sein, gibt die spannende Story doch genug her, um zu motivieren. Falls Sie den ersten Teil verpaßt haben: Zuschlagen! In manchen Punkten macht er mehr Spaß als Gabriel Zwei, außerdem sind die Hardware-Anforderungen moderat.

Hockey aus der Vogelperspektive

Sportspiele mit Kultstatus sind so selten wie Eigentore von Wayne Gretzky; so ist es kein Wunder, daß seit 1993 EA Sports mit der »NHL Hockey«-Serie unangefochten die Spitzenposition bei den Sportspielen einnimmt. Die Saison 1993/94 dürfen Sie jetzt preisgünstig nachspielen, da Electronic Arts das Ur-»NHL Hockey« auf seinem Budget-Label »CD-ROM Classix« wiederveröffentlicht.

24 Teams sind mit authentischen Logos und Spielernamen vertreten, Spielmodi vom Freundschaftsmatch bis zum Stanley-Cup-Finale runden das Feeling ab. Gesteuert wird am besten mit Gamepad, Digital-Stick oder Tastatur, damit sich das clevere System von Pässen, Schlagschüssen und Fouls auch perfekt an den Mann bringen läßt.

Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Sie mit einem Freund entweder gegeneinander übers Eis flitzen oder es zusammen mit dem Computer aufnehmen. Die Partien lassen sich auch mittendrin abspeichern, ebenso wie die Wiederholungen spektakulärer Tore oder Fouls. (ms/fs)

WESTWOOD COMPILATION	
▶ Hersteller:	Virgin
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	8/93, 1/94, 5/94, 12/94, 8/95

GABRIEL KNIGHT	
▶ Hersteller:	Sierra
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	3/94

NHL HOCKEY	
▶ Hersteller:	EA Sports
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch
▶ Getestet in:	9/93

FLORIAN STANGL 

NHL Hockey ist ein Klassiker, der in jede Sammlung gehört. Die hervorragende Simulation läuft (im Gegensatz zu den Nachfolgern) auch auf einem 386er pfeilschnell. Wer nicht gerade ausgemachter NHL-Fan ist, stört sich auch nicht an den veralteten Spielernamen. Einziger Kritikpunkt ist das Handbuch, welches nur als Datei auf der CD-ROM in denkbar schlechter Qualität vorliegt.

Report: 3D-Grafikkarten

DREIFACH GUT

Das Rennen um den schnellsten Spiele-PC neigt sich dem Ende: In Zukunft übernimmt die Grafikkarte die Hauptarbeit.

Warum sind einige Spiele trotz schneller Pentium-PCs so langsam? »Rund 70 Prozent der Rechenleistung werden bei einem 3D-Spiel von der Grafik aufgezehrt«. Das sagt nicht irgendwer, sondern Joe Tretinik, »Game Evangelist« beim weltgrößten Hersteller von Grafikchips namens S3. Erst mit dem seit zweieinhalb Jahren währenden Boom der 3D-Spiele explodierten die Rechneranforderungen: Kein halbwegs ansprechendes Spiel kommt in SVGA mehr ohne einen 90-MHz-Pentium aus. Als wirklich optimaler Spiele-Prozessor muß derzeit sogar ein 133-MHz-Chip angesehen werden (siehe Seite 138). Freilich kann diesen Upgrade-Zirkus kaum noch jemand mitmachen. Der vor einem halben Jahr gekaufte Pentium-Rechner mit 8 MByte gehört schon zum alten Eisen. Früher erschien höchstens einmal im Jahr ein Spiel, für das es schlicht noch keine PCs gab, heute ist das mit schöner Regelmäßigkeit alle zwei Monate der Fall. Jüngstes Beispiel ist »Formula One Grand Prix 2«; auch auf einem 166-MHz-Pentium mit extrem fixer Grafikkarte macht dieses Spiel in SVGA bei allen Details keinen Spaß. Wer will schon einen Formel-1-Boliden im Sekundentakt vor sich hin ruckeln sehen?

Problem und Lösung

Die gestiegenen Ansprüche an die Grafik treiben die Hardware-Anforderungen aber nicht allein in die Höhe. Moderne Spiele führen hinter den Kulissen recht komplexe Berechnungen durch: Bei »Command & Conquer« oder »Descent 2« verbrät die Künstliche Intelligenz der Gegner ordentlich Rechenleistung, im Falle von F1GP2 ist es die Fahrphysik.

Die solideste Lösung für derartige Probleme ist die Verteilung auf mehrere Prozessoren. Für Spiele-Grafik mit 640 mal 480 Punkten kann das anders als bei anspruchsvollen Grafikprogrammen für Architekten oder Ingenieure ein Lowcost-Chip übernehmen – und so wurde der »3D-Beschleuniger für den Massenmarkt« geboren. Auf der CeBIT 96 stellte jeder Grafikkartenhersteller, der etwas auf sich hält, ein Board der 500-Mark-Klasse vor, das neben den üblichen Funktionen wie Windows-Beschleunigung und Videowiedergabe auch Spielen Beine machen soll.

Derartige Karten sind in Form der Matrox Millenium, Diamond Edge und dem 3D-Blaster von Creative Labs schon einige Zeit auf dem internationalen Markt – der große Erfolg ist ihnen allen (Ausnahme: Millenium) noch verwehrt, denn außer der 3D-Beschleunigung bieten sie zuwenig: die Edge zu wenig DOS-Performance und zuwenig Spiele, der 3D-Blaster zu wenig Kompatibilität. Nur Millenium kann für DOS-Spiele und als Windows-Karte überzeugen, an frischen 3D-Titeln mangelt es aber auch ihr. Eine kompromißlose Allround-Lösung scheint erst jetzt in Sicht, denn führende Chip-Hersteller wie ATI und S3 haben 3D-Funktionen in bestehende Bausteine integriert. Bei S3 heißt der Zauberchip »Virge«, und ist im Prinzip nichts weiter als ein um 3D-Funktionen aufgebohrter Trio 64 V+. Dieser Grafikprozessor bietet gute Windows- und DOS-Geschwindigkeit zum kleinen Preis, mit neuen Speichertechnologien wie EDO kann er auch umgehen. Noch einen Tick mehr Power verspricht ATI mit dem »3D Rage«, der ebenfalls auf bewährten Grafikchips basiert. Auch von Matrox ist ein neues Board mit 3D-Funktionen für den Heimanwender zu erwarten, das vermutlich nicht mehr so teuer ist wie die weiterhin erhältliche Millenium. Wer sich also ohnehin eine neue Grafikkarte kaufen möchte, bekommt die 3D-Beschleunigung demnächst zum Nulltarif dazu. Die Angebote der Hersteller sind jedoch sehr unterschiedlich. Einige Anbieter wie Number Nine versuchen es über den Preis: Knapp 400 Mark soll die »Reality 332« kosten, dafür aber ohne Spiele geliefert werden. Andere Firmen wie Creative Labs oder Diamond schnüren eifrig an Bundles. Bei Elsa sollen mit der auf 4 MByte erweiterbaren »Victory 3D« die Spiele »Battle Race«, »Terminal Velocity« sowie 3D-Tools fürs Internet geliefert werden, dann allerdings zum Preis von 500 Mark.



Eine von vielen: Das Virge-Board von Diamond namens Stealth 3D wird bis 15. Juni exklusiv mit Descent 2 gebundelt.

Nichts läuft ohne Software

Freilich versucht jeder Hardwarehersteller, die besten Spiele exklusiv für sein Produkt zu bekommen. So hat nach unbestätigten Gerüchten S3 ganze zwei Millionen Dollar an Interplay bezahlt, um die erste Umsetzung des 3D-Knallers Descent 2 für den Virge-Chip zu erhalten. Daß sich die Kartenanbieter um die Software streiten, stellt für den Spieler derzeit auch das größte Hindernis bei der Wahl des richtigen Boards dar: Welches Produkt wird auf Dauer auch mit Neuerscheinungen und nicht nur halbherzigen Umsetzungen oller Kamellen bedacht werden?

Die Antwort auf diese Frage hängt – wie könnte es anders sein – wieder einmal ganz am Softwaregiganten Microsoft. Windows 95 wird sich im Weihnachtsgeschäft zur ernstzunehmenden Spieleplattform mausern. Noch im Sommer soll »Direct3D« einen einheitlichen Standard für alle Karten und Spiele schaffen. Das funktioniert so: Will ein unter Windows 95 laufendes Spiel 3D-Funktionen verwenden, so schickt es zunächst Befehle an die

Faktor	Auflösung	Orignalgrafik	Vergrößerung
0	voll		
1	1/2		
2	1/4		
3	1/8		

So funktioniert MIP-Mapping: Wenn bei verschiedenen Vergrößerungsstufen das richtige Bild gewählt wird, leiden die Details der Darstellung nicht.

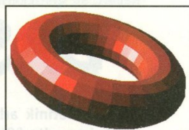
Direct3D-Treiber. Die entscheiden dann, ob die Grafikkarte die Arbeit übernimmt oder ob (wie bisher) der Prozessor arbeiten muß. Dadurch laufen die Spiele auch ohne 3D-Karte, mit einer solchen geht es allerdings schneller. Außerdem kann eine ältere Karte mit wenigen 3D-Funktionen (wie die Matrox Millenium) ihre Fähigkeiten noch ins Spiel bringen, während die moderneren Features der Prozessor abwickelt. Seit über einem Jahr arbeitet Microsoft an Direct3D, im Sommer soll die Idee dann endlich Software werden.

Nur mit Direct3D

Für die Spiele-Programmierer hat Direct3D einen riesigen Vorteil. Sie müssen nicht exotische Hardware direkt unterstützen, sondern können ihre (durchaus selbstgeschriebenen) Grafikroutinen ganz auf Direct3D ausrichten. Beim Kauf einer neuen Grafikkarte für Spiele wird also die Verfügbarkeit von Direct3D-Treibern absolut kaufentscheidend sein. Wie schnell die Karten wirklich sind, und welche Funktionen wie gut beschleunigt werden, läßt sich erst dann vernünftig testen, wenn Direct3D fertiggestellt ist. Außer dem kartenspezifischen Treiber muß sich der Anwender auch nicht um die DirectX-Software kümmern, denn jedes neue Windows-95-Spiel bringt die aktuellen Versionen gleich mit – das ist auch heute mit Titeln wie »Earthworm Jim« schon so.

Die gesamte 3D-Entwicklung steht dennoch erst am Anfang, insbesondere die Entlastung des Prozessors wird derzeit nur recht halbherzig in Angriff genommen. Die von S3 gezeigte Version von Descent 2 wurde auf einem 133-MHz-Pentium demonstriert (Originalton: »Ist aber auch auf einem 90-MHz-Pentium so schnell!«), Creative Labs dagegen führte eine recht flotte Version von »Hi Octane« auf einem 486 DX4 mit 100 MHz vor. Diese beiden Fälle lassen sich aufgrund der unterschiedlichen Eigenschaften der Karten nicht direkt vergleichen, zeigen aber recht deutlich, daß hier noch gewaltiger Spielraum für Optimierungen bleibt.

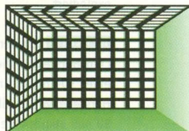
Eines ist jedoch jetzt schon sicher: Die 3D-Karten werden nicht nur das Wettrüsten im Prozessorbereich eindämmen, sondern auch die Bildqualität der Spiele gewaltig steigern. Die neue Spieleauflösung beträgt 640 mal 480 Punkte bei bis zu 65 535 Farben – und da können selbst moderne Spielekonsolen nicht immer mithalten. (nie)



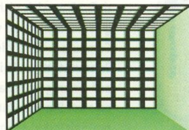
Flat Shading



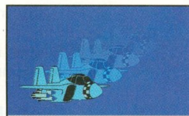
Gouraud Shading



ohne Perspective Correction



mit Perspective Correction



Fogging

3D-Glossar

Hinter den folgenden Schlagwörtern verbergen sich die wichtigsten Technologien, mit denen eine 3D-Grafikkarte ihre Geschwindigkeit und die gesteigerte Bildqualität erreicht. Nicht jede Karte muß all diese Funktionen beherrschen, dennoch gilt: Je mehr, desto besser.

Alpha-Channeling: **Über zusätzliche Daten kann einem Objekt Transparenz verliehen werden. So sind nicht nur durchscheinende Oberflächen, sondern auch weiches Ein- und Ausblenden möglich.**

Filtering: **In verschiedenen Stufen (Bi- und Trilinear) werden innerhalb von Texturen Kanten geglättet. Beim Heranzoomen wirken Oberflächen aus wenigen Pixeln so weniger grob.**

Fogging: **Spezialeffekt, der nicht nur für Nebel und Wolken eingesetzt wird, sondern auch das Ausblenden entfernter Objekte ermöglicht.**

MIP-Mapping: **Verwendung mehrerer Texturen in Abhängigkeit der Entfernung vom Betrachter. Bei größerer Nähe werden die Objekte nicht grobpixeliger, sondern detailierter.**

Perspective Correction: **Korrektur von Grafikverzerrungen, die vor allem bei tiefen Einsichten in den Raum entstehen und das Bild zudem unruhig werden lassen.**

Shading: **Drei Verfahren (Flat, Gouraud, Phong) sorgen für realistische Beleuchtungseffekte. Ein guter Kompromiß zwischen Qualität und Rechenzeit ist das Gouraud-Shading.**

Texture Buffer: **Texturen werden im Speicher der Grafikkarte abgelegt. Das spart Übertragungszeit, benötigt aber für SVGA-Spiele mindestens 2MByte auf der Karte.**

Texture Mapping: **3D-Objekte werden mit einer realistischen Oberfläche, etwa der Grafik einer Mauer überzogen. Das Kernelement moderner 3D-Grafik.**

Video-Texturing: **Objekte können nicht nur mit einzelnen Grafiken, sondern auch mit Bildfolgen versehen werden. Rechenzeit- und speicheraufwendig.**

Z-Buffering: **Für jedes Pixel wird auch die Z-Koordinate für die Tiefe im Raum gespeichert. Das kostet Speicher auf der Grafikkarte, ist aber das Zentralelement für die Beschleunigungsfunktionen.**

DAS 3D-EVANGELIUM

Joe Tretinik arbeitet mit S3 beim weltgrößten Hersteller von Grafikchips. Außerdem besitzt er eine der außergewöhnlichsten Visitenkarten der Branche: Er ist von Beruf »Game Evangelist«.

PC PLAYER: Joe, mir scheint, daß der 3D-Markt im Moment geradezu explodiert...



Joe Tretinik voller Stolz vor Descent 2 auf dem Virge-Chip.

JOE TRETINIK: Ich kenne mehr als 30 Chip-Hersteller, die momentan an einer 3D-Lösung arbeiten. Davor gab es nur rund ein Dutzend Hersteller von Grafikchips überhaupt. Das heißt, da draußen sind 20 neu gegründete Firmen wie 3DFX oder Rendition, die nichts anderes als 3D-Chips machen. Doch dabei muß man bedenken, daß 3D an sich nichts neues ist – die mathematischen Grundlagen wurden schon vor hunderten von Jahren entdeckt. Bei den Computern fand die wesentliche Entwicklung in den sechziger Jahren statt, und bis heute ist man in der Workstation-Welt nicht auf einen gemeinsamen Nenner gekommen. Das liegt vor allem an zwei Dingen: Zum einen ist die reine Leistung in »Polygonen pro Sekunde« eben kein Maßstab, und zum anderen kann man die dabei erreichte Bildqualität nicht wirklich messen – das ist ein rein subjektiver Eindruck.

PC PLAYER: Und nun mischt ab 1997 auch noch Intel mit dem Multimedia-Pentium MMX mit – wer braucht dann noch 3D-Karten, oder wer braucht MMX?

> »Bis Weihnachen gibt es mehr verkaufte Virge-Chips als 32-Bit-Konsolen.«

JOE TRETINIK: Wir brauchen es! Ich kann jetzt noch nicht sagen, wie unsere Chips dann aussehen werden, aber ehrlich gesagt: Wir werden alles beschleunigen, was der Pentium nicht beschleunigt. Und da unser Virge-Chip pinkompatibel zum Vorgänger Trio 64 V+ ist, kann ich mit ruhigem Gewissen eines sagen: Bis Weihnachten dieses Jahres werden wir eine größere installierte Basis haben, als 3DO, Playstation und Saturn zusammen.

PC PLAYER: Und wie will S3 das erreichen?

JOE TRETINIK: Vier Dinge braucht man im Geschäft mit 3D-Chips: gute Technologie, Fertigungskapazitäten, Software und Marketing. Viele Newcomer scheitern vor allem an der Fertigung, und da haben wir durch unsere Firmengeschichte einen Vorteil.

PC PLAYER: Das wichtigste für den Spieler sind aber die Spiele.

JOE TRETINIK: 20 Titel speziell für den Virge stehen vor der Tür, bis Weihnachten werden das 50 sein. Und bis dahin ist ja auch noch Direct3D verfügbar.

PC PLAYER: Wie lange wird der Kampf um die Spezialanpassungen von Spielen an einen Chip denn dauern?

JOE TRETINIK: Natürlich will niemand von vorneherein eine bestimmte Käufergruppe ausschließen. Und für einen Spiele-Entwickler bedeutet es einen riesigen Aufwand, einen Titel speziell an eine Hardware anzupassen. Erst mit Direct3D kann man dann Spiele schreiben, die auf jeder Hardware laufen. Da aber Direct3D im Moment noch fehlt, wollen die Spiele-Firmen nur zwei oder drei Chips unterstützen, von denen sie glauben, daß sie den größten Marktanteil abdecken werden.

PC PLAYER: Wird es von S3 auch Direct3D-Treiber für die älteren Chips geben, so daß man die neuen Spiele mit der reinen Prozessorleistung benutzen kann?

JOE TRETINIK: Wenn kein 3D-Chip im Rechner steckt, werden alle Funktionen über den Direct3D-Treiber von Microsoft per Software realisiert. Für alle S3-Chips wird es DirectX-Treiber geben.

PC PLAYER: Kann man damit dann auch ordentliche Geschwindigkeit erwarten?

JOE TRETINIK: Da bin ich mir recht sicher. Unsere gegenwärtigen Treiber für den Trio 64 V+ unterstützen alle Funktionen von DirectX, und das alles mit Hardwarebeschleunigung.

PC PLAYER: Und wann kommt Direct3D wirklich?

JOE TRETINIK: Ich kann hier nur die offizielle Aussage von Microsoft zitieren: im zweiten Quartal. Ich persönlich glaube, daß es wohl bis zum Ende des zweiten Quartals dauern wird. (nie)

VIRGE ON BOARD

Zu Redaktionsschluß waren folgende Karten mit S3-Virge-Chip angekündigt:

- Diamond Stealth 3D
- Elsa Victory 3D
- Genoa (noch ohne Namen)
- Hercules Terminator 3D
- miro (noch ohne Namen)
- Number 9 Reality FX
- Orchid (noch ohne Namen)

	PC	CD-ROM
3-D Ultra Pinball /dt	–,–	69,95
5th Musketeer /dt	–,–	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
AD&D Collector`s Edition	–,–	**77,95**
AD&D 2: Masterpieces	–,–	**72,95**
Albion /dt	–,–	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3) /dt	–,–	69,95
Anvil of Dawn /dt	–,–	79,95
Ascendancy /dt	–,–	79,95
Battle Isle 3 /dt	–,–	**69,95**
Biing! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	–,–	**54,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**54,95**	**64,95**
Caesar II /dt	–,–	**82,95**
Capitalism /kompl. dt	–,–	76,95
Casino Deluxe /dt	–,–	69,95
Chewy - Esc von F5 /dt	–,–	59,95
Chronomaster /dt	–,–	**76,95**
CivNet /dt	–,–	**92,95**
Comanche + Missionen /dt	–,–	39,95
Command Aces of the Deep /dt	–,–	82,95
Command & Conquer /dt	–,–	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	–,–	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	–,–	**79,95**
Cyberia 2 /dt	–,–	**89,95**
Cybermage /dt	–,–	**79,95**
D-Info 2 /dt	–,–	36,95
Daggerfall /dt	–,–	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	–,–
Das Schwarze Auge /dt	–,–	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	–,–	64,95
Der Druidenzirkel /dt	–,–	**64,95**
Der Reeder /dt	–,–	79,95
Descent 2 /dt	–,–	**89,95**
Desert & Jungle Strike /dt	–,–	44,95
Destruction Derby /dt	–,–	**89,95**
Die Fugger 2 /dt	–,–	**79,95**
Die Siedler CD-Version /dt	–,–	**29,95**

	PC	CD-ROM
Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	–,–	V.mö.
Die total verrückte Rallye /dt	–,–	36,95
Dime City /dt	82,95	79,95
Discworld /dt	–,–	**76,95**
Duke Nukem 3D /dt	–,–	**79,95**
Dungeon Keeper /dt	–,–	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	–,–	**68,95**
Extreme Pinball /dt	–,–	54,95
F1 Manager '96 /dt	–,–	**79,95**
FIFA International Soccer `96 /dt	–,–	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	–,–	**99,95**
Gabriel Knight 2 /dt	–,–	82,95
Grand Prix Manager /dt	–,–	**86,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	–,–	79,95
Hugo 3 /dt	–,–	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	–,–	**76,95**
Johnny Bazookatone /dt	–,–	**69,95**
Kingdom o' Magic /dt	–,–	**75,95**
MAG!!! /dt	–,–	74,95
Magic Carpet 2 /dt	–,–	79,95
Manic Karts /dt	–,–	**32,95**
Master of Orion 2 /dt	–,–	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erweiterungs-Set /dt	–,–	79,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	–,–	42,95
Monopoly /dt	–,–	59,95
Myst Special Edition /dt	–,–	**69,95**
NBA Live '96 /dt	–,–	**79,95**
Need for Speed /dt	–,–	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	–,–	**79,95**
Panzer General 2 /dt	–,–	**69,95**
PGA Tour Golf '96 /dt	–,–	79,95
PGA Tour Golf `96 Course CD /dt	–,–	36,95
Pinball Illusions /dt	59,95	57,95
Pinball Wizard 2000 /dt	–,–	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**86,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	–,–	**56,95**
Rayman /dt	–,–	**72,95**
Rebel Assault 2 /kompl. dt	–,–	**84,95**
Riddle of Master Lu /dt	–,–	89,95
Sensible World of Soccer /dt	–,–	79,95

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	PC	CD-ROM
Shannara /dt	–,–	**76,95**
Silent Hunter /dt	–,–	**69,95**
Sim City 2000 Collection /dt	–,–	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	–,–	**69,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	–,–	**74,95**
Steel Panthers /dt	–,–	**69,95**
Stonekeep /dt	–,–	96,95
Super Star Wars /dt	–,–	**59,95**
Teamchef /dt	–,–	**86,95**
Terminator Future Shock /dt	–,–	**76,95**
TFX: EF2000 /dt	–,–	**89,95**
The Dig /kompl. dt	–,–	**77,95**
This means war /dt	–,–	99,95
Thunderhawk 2 /dt	–,–	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	–,–	**79,95**
TIE Fighter /dt	72,95	–,–
Tilt! /dt	–,–	**54,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	–,–	**87,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	–,–	87,95
Warcraft 2 /dt	–,–	**79,95**
Warhammer /dt	–,–	**69,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	–,–	79,95
Wing Commander 3 /dt	–,–	**84,95**
Wing Commander 4 /dt	–,–	**99,00**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	–,–	21,95
Betrayal at Krondor /dt	–,–	22,95
Civilization /dt	38,95	37,95
Creature Shock /dt	–,–	21,95
Day of the Tentacle /dt	–,–	32,95
Dune 2 /dt	28,95	29,95
Elite 2 /dt	22,95	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95	37,95
Fritz 3 /dt	–,–	39,95
Gabriel Knight 1 /dt	–,–	22,95
Goblins 1+2 /dt	–,–	22,95
Goblins 3 /dt	–,–	22,95
Hell /dt	–,–	22,95
Hollywood Pictures /dt	–,–	29,95
Indiana Jones 4 /dt	–,–	32,95
Indy Car Racing /dt	–,–	21,95
King`s Quest 6 /dt	–,–	22,95
Lands of Lore /dt	–,–	33,95
Master of Magic /dt	–,–	37,95
NHL Hockey /dt	–,–	29,95
Novastorm /dt	–,–	22,95
Panzer General /dt	–,–	36,95
PGA Tour Golf /dt	–,–	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Police Quest 4 /dt	–,–	22,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	–,–	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95	39,95
Rebel Assault /dt	–,–	32,95
Sam & Max /dt	–,–	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	–,–	26,95
Simon the Sorcerer /dt	–,–	29,95
SSN-21 Seawolf /dt	–,–	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	–,–	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	–,–	26,95
Syndicate Plus /dt	–,–	29,95
System Shock /dt	–,–	29,95
T.F.X. /dt	–,–	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	–,–	55,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	–,–	29,95
Ultima 7 Collection /dt	–,–	29,95
Wing Commander 2 /dt	–,–	29,95
Wing Commander Armada /dt	–,–	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Jagged Alliance, Flight Unlimited, Entomorph, Pinb. Fantasies, Primal Rage, Term. Velocity , FX Fighter, Warlords 2 /dt	*87,-*	*CD*
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	*65,-*	*CD*
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	*89.-*	*CD*
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	*60,-*	*CD*
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	*80,-*	*CD*
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	*80,-*	*CD*
Silent Service 2, Railr. Tycoon, Gunship, MIG-29, Red Storm Rising, Kick Off 2, Perfect General, Megalomania	*43,-*	*CD*

Die Monats-Hits:

Civilization 2 /dt	*89,95*	*CD*
Command & Conquer /dt	*89,95*	*CD*
Comm. & Conq. Mission CD /dt	*28,95*	*CD*
Cyberia 2 /dt	*89,95*	*CD*
Die Siedler 2 /dt	*79,95*	*CD*
F1 Manager '96 /dt	*79,95*	*CD*
FIFA Int. Soccer `96 /dt	*79,95*	*CD*
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	*99,95*	*CD*
Fugger 2 /dt	*79,95*	*CD*
NBA Live `96 /dt	*79,95*	*CD*
Shannara /dt	*76,95*	*CD*
Silent Hunter /dt	*69,95*	*CD*
Terminator Future Shock /dt	*76,95*	*CD*
Warcraft 2 /dt	*79,95*	*CD*
Wing Commander 4 /dt	*99,95*	*CD*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Test: Soundkarten

TERRATEC BITTET ZUM TANZ

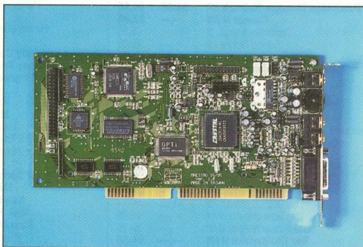
Qualität aus deutschen Landen: Von Terratec kommen zwei neue Soundkarten, die nicht nur sauberen Klang sondern auch einfache Installation per Plug&Play und neuartige Funktionen bieten.

Soundkarten sind zu Ende entwickelt – dieser Eindruck drängt sich jedenfalls auf, wenn man einen Blick in die technischen Daten wirft: 16-Bit-Sound und MIDI-Musik aus Wavetables bietet (zumindest als Option) jedes Produkt. Um den Käufer noch zum Umsteigen zu bewegen, ist also mehr Funktionalität gefragt. Terratec versucht es bei den beiden neuen Karten Maestro 16/96 und Maestro 32/96 mit echtem Plug and Play (siehe Textkasten), vollständigem Lieferumfang und einigen neuen Features. Die Maestro 16/96 als kleineres Modell für etwa 250 Mark enthält auf der Karte ein 1 MByte großes Wavetable-ROM und wird mit kleinen Lautsprechern geliefert. Sie eignet sich also vor allem als Erstausrüstung. Der große Bruder, die Maestro 32/96, kostet mit 500 Mark doppelt soviel und besitzt neben 4 MByte ROM auch noch einen zweiten, unabhängigen MIDI-Kanal – dazu gleich mehr. Außerdem wird sie mit einem Mikrofon und MIDI-Kabel geliefert, beides von guter Qualität.

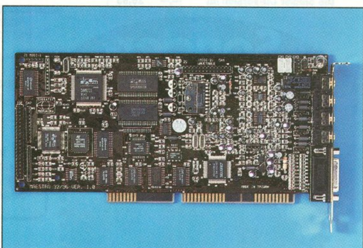
Den Karten ist gemeinsam, daß sie Spiele durch Kompatibilität auf Hardware-Ebene zum Soundblaster Pro (8-Bit-Stereo) und Windows Sound System (16-Bit-Stereo) unterstützen – Schwierigkeiten ergaben sich mit den entsprechenden Einstellungen bei Spielen überhaupt nicht. Über eines muß man sich jedoch im klaren sein: Wenn ein Spiel wie »Wing Commander 4« qualitativ besseren 16-Bit-Sound bietet, kann man diese Klänge nur über die Emulation des Windows Sound System mit den Terratec-Karten genießen. Wird – was bei den meisten Spielen der Fall ist – nur ein echter Soundblaster 16 oder eine AWE32 für 16-Bit-Sound unterstützt, können die Terratec-Karten nicht mithalten, da sie nur zum 8-bittigen Soundblaster Pro kompatibel sind. Für Effekte und Sprachausgabe reichen 8 Bit völlig aus. Wing 4 profitiert von 16 Bit vor allem bei der Wiedergabe über eine Dolby-Surround-Anlage. Aber wer hat die schon rund um den PC aufgebaut?

Die Installation der Karten läuft unter DOS wie Windows 95 problemfrei, ein kleiner Punkt ist aber zu beachten: Ohne ein kleines Programm in der Datei AUTOEXEC.BAT gibt keine der Karten einen Ton von sich. Dieses Utility belegt keinen Platz im RAM, es muß schlicht nach jedem Reset einmal gestartet werden, um die Karten zu initialisieren.

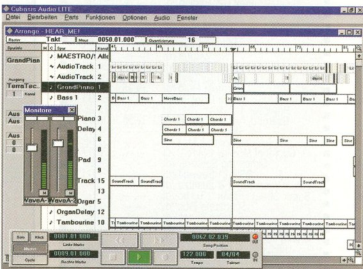
Was die beiden Maestros außerdem können, hat mit Spielen nichts zu tun, ist aber für den aktiven Musiker Gold wert. Dank Full-Duplex-Betrieb mit getrennten DMA-Kanälen für Aufnahme und Wiedergabe können die Karten eine Klangdatei aufnehmen,



Die kleine Maestro 16/96 eignet sich für Einsteiger. Bessere Wavetable-Sounds sind durch den mittlerweile nicht mehr selbstverständlichen Waveblaster-Stecker später nachrüstbar.



Zum Spielen fast zu schade: Die Maestro 32/96 verfügt über zwei MIDI-Ports und gut klingende Wavetables. Das macht sie für Musiker interessant.



Nicht so schön wie MusicMaker, aber viel mächtiger: Cubasis Audio Light von Steinberg.

NEU auf CD-ROM

compuserve: 100022,274
mailbox: 0721/72014
btx: *CDV#
internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV





TYRIAN CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' em Up auf Pcs." - N.Ernst, PC Player 3/96

Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version 2.0 mit über 60 Super-Levels!

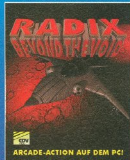
DM 99.95



Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

Das erfolgreiche PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features: • Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

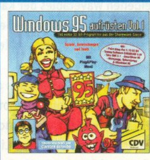
DM 29.95



RADIX - Beyond the Void CDR2109

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht. Erleben Sie Arcade-Action auf Ihrem PC! Dringen Sie mit Ihrem RADIX-Fighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein und retten Sie die Erde! • 27 Missionen • dynamische Licht- und Schatteneffekte • gerenderte Animationen • 4-Spieler-Networkplay (2 Spieler Modem)

DM 79.95

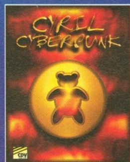


Windows 95 aufrüsten CDR2142

VOLUME 1

150 echte 32-Bit-Programme aus der Shareware-Szene! Reizen Sie Windows 95 endlich richtig aus! Mit Spielen, Anwendungen und Tools - zusammengestellt von Carsten Scheibe. Mit Plug&Play Menüsystem (Beschreibung und Screenshot je Programm)

DM 24.95



CYRIL CYBERPUNK CDR2899

Verwandeln Sie sich in Cyril Cyberpunk - den wahrscheinlich schnellsten Surfer der Welt - und verhindern Sie eine Invasion bösartiger Mutanten-Teddies! CC ist ein "Jump& Surf-Game" der besonderen Art. • 29 riesige Levels • 5 erweiterbare Waffen • 5 fiese Endgegner, 1 Mega-Boss • toller Soundtrack • 23 MB Filmsequenzen, 19 MB Spielspaß!

DM 59.95

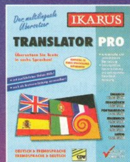


DEUTSCHE SHAREWARE 3 CDR2130

Über 1.800 Programme auf 2 CDs. Viele Hits der deutschen Sharewareszene - von A wie Adressverwaltung bis Z wie Zeichnen wird fast alles abgedeckt! Hier ist für jeden und jede Plattform (DOS, Windows/-95 und OS/2) etwas dabei!

DOUBLE PACK !

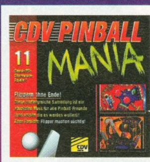
DM 29.95



IKARUS Translator PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

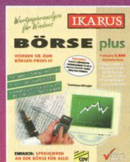
DM 49.95



CDV PINBALL MANIA CDR2138

Flippern Sie gerne? Dann ist diese Sammlung genau das Richtige für Sie: Gameplay und Grafik dieser Spiele wirken fast so echt wie ein richtiger Flipper. Ein absolutes Muß für alle Pinball-Freunde! 11 tolle Demo-/Sharewarespiele.

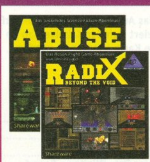
DM 14.95



IKARUS Börse PLUS CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95



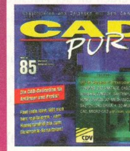
ABUSE Blacklabel - SW CDR2894

Ein packendes Science-Fiction Abenteuer mit viel Action! Befreien Sie eine besetzte Raumstation von den Aliens. Mit innovativer Steuerung. Plus 9 SW-Games!

RADIX Blacklabel - SW CDR2108

Die Sharewareversion von RADIX (s.oben) und 9 weitere tolle Sharewaregames.

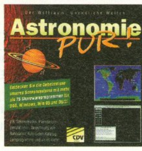
je CD: DM 9.95



CAD PUR!

DIE CAD-Collection mit mehr als 85 tollen Shareware-/Demoprogrammen für DOS, Windows(-95) + OS/2. Fast jede Idee läßt sich hier realisieren - vom Hausgrundriß bis zum Schaltplan!

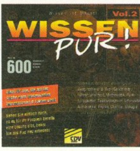
CDR2846



Astronomie PUR!

Entdecken Sie die Geheimnisse dieses Sonnensystems! Mehr als 75 Sharewareprog. für DOS, Win(-95) + OS/2! Bereisen Sie den Weltraum, sehen Sie den Himmel aus weit entfernten Positionen!

CDR2845



Wissen PUR! V.2

Massenweise Wissenswertes in über 600 Shareware-Programmen!

CDR3005

je CD: DM 19.95

CDV Software GmbH • Neureuter Str. 37b • 76185 Karlsruhe • **Tel: (07 21) 9 72 24-0** • Fax: (0721) 9 72 24-24

Alle Preisangaben zuzüglich Porto & Verpackung. Angebot freibleibend. Druckfehler vorbehalten.

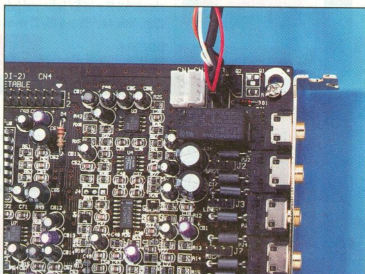
TERRATEC BITTET ZUM TANZ

während eine andere wiedergegeben wird. Für Harddisk-Recording ist das eine feine Sache: Zuerst wird eine Rhythmusspur gebastelt, etwa mit dem beigelegten Programm »Circle Elements SE«. Dann wird diese Spur wiedergegeben, während unser Stanglnator auf der Gitarre exakt im Takt dazu spielt. Für den Musiker ist auch das besondere Feature der Maestro32/96 gedacht. Sie besitzt nicht nur wie die kleinere Ausgabe einen Waveblaster-Stecker für ein zusätzliches Daughterboard, sondern auch ein zweites MIDI-Interface. Welches der beiden Interfaces den Waveblaster-Stecker, die eigenen Wavetables der Karte oder den externen MIDI-Ausgang über den Joystick-Port bedient, läßt sich frei wählen. Im Endeffekt stehen so 32 MIDI-Kanäle bereit, was auch für anspruchsvolle Heimstudios ausreicht.

Wer keine derartigen Ambitionen hat, und die Maestros nur zum Spielen benutzen möchte, bekommt guten Sound geboten. Vor allem der Digitalteil der Karten zur Wiedergabe von Sprache oder digitalisierter Musik ist von bester Qualität. Über den Line-Ausgang betrieben ist das Rauschen weit geringer als bei vielen anderen Karten, und der Dynamikeindruck eines direkt von CD ausgelesenen Stückes, das dann durch die Wandler der Karten wiedergegeben wird, liegt nah am CD-Player. Abstriche müssen bei der kleinen Maestro mit MIDI-Musik gemacht werden. Das Wavetable dieser Karte entspricht dem des in der letzten Ausgabe getesteten Mini-Wave-System, das im Vergleich mit den Daughterboards von Korg und Yamaha deutlich weniger natürlich klingt. Dennoch liegen die MIDI-Sounds der Maestro 16/96 gut im Durchschnitt dieser Preisklasse. Ganz andere Dimensionen erschließen sich für die Wiedergabe von MIDI-Stücken mit der Maestro 32/96. Zwar kann auch sie unsere Referenz (Yamaha DB-50XG) nicht vom Thron stoßen, doch gerade mit Pop- und Synthi-Stücken wird die Terratec zum großen Meister. Wie auch bei den Daughterboards lassen sich die beiden Karten umfangreich programmieren, was aber auch wieder Hobby-Musikern vorbehalten ist, die sich durch die sehr guten Handbücher kämpfen.

Unterm Strich fehlt der Maestro 16/96 zur optimalen Spiele-Karte nur eine Kompatibilität zum Soundblaster 16, Profi-Musiker werden an der Maestro 32/96 vielleicht noch einen digitalen S/PDIF-Eingang vermissen – dennoch sind beide Karten für ihre Einsatzgebiete von überdurchschnittlicher Qualität zu einem günstigen Preis.

(nie)



Nachgedacht: Da die Stecker für das Audio-Kabel eines CD-Laufwerks nahe dem Slot-Blech sitzen, reduziert sich der Kabelverhau im Rechner. Das Kabel muß nicht für jede neue Karte abgesteckt werden.

ECHTES PLUG&PLAY

Viele Hersteller werben mit dem Slogan »Plug & Play«, der statt langwieriger Installation schlichtes Einstecken und loslegen verspricht. Doch Vorsicht! Plug&Play ist ein unter Führung von Intel klar definierter Standard, dessen Überwachung nur recht lax gehandhabt wird. So prangt auf vielen Grafikkarten ein Fantasielogo mit den beiden Zauberworten, auch wenn diese Karten gar kein echtes Plug&Play beherrschen. Dafür sind drei Dinge notwendig:

1.) Echte Plug&Play-Karten mit eigenem BIOS.
2.) Ein Motherboard mit Plug&Play-BIOS.
3.) Ein Betriebssystem mit Plug&Play-Funktionen wie Windows 95.

Wirklich zuverlässig erkennen kann man Karten und Boards nur daran, daß sie beim Einschalten eine Meldung ausgeben: Das Board startet sein »PnP« und identifiziert die Karten. Wird dann Windows 95 geladen, erfolgt eine Aufforderung zum Einlegen der Treiberdisketten für die neue Karte. Der Witz daran: Der Rechner übernimmt die Zuordnung von Portadressen, DMA- und IRQ-Kanälen. Wird eine neue Karte eingesteckt, werden bei Bedarf alle Ressourcen automatisch umkonfiguriert.

Das klappt freilich nur bei vollständigen PnP-Systemen, die alle oben aufgeführten Voraussetzungen erfüllen. In einem älteren Rechner unter DOS ist ein Ausweg vorhanden. Mit jeder PnP-Karte sollte ein Programm namens ICU (ISA Configuration Utility) geliefert werden, das vor dem ersten Einatz einer PnP-Karte und nach dem Einstecken jeder neuen gestartet werden muß, und die Konfiguration dann automatisch erledigt. Fehlt das ICU, kann ein Universal-Programm von Intel verwendet werden. Sie finden es auf der CD zur Ausgabe 6/96. Leider machen DOS-Spiele von der PnP-Fähigkeit moderner Systeme keinerlei Gebrauch – sehr schade, denn damit wäre das lästige Kapitel »Soundkartenkonfiguration« ein für alle Mal erledigt. Einen ausführlichen Beitrag zu Plug&Play finden Sie in der nächsten PC Player.

TECHNISCHE DATEN

Produkt:	Maestro 16/96	Maestro 32/96
Hersteller:	Terratec Profimedia, Nettetal	Terratec Profimedia, Nettetal
Preis:	ca. DM 250.-	ca. DM 500.-
Kompatibel zu:	Soundblaster Pro, Windows Sound System, GM	Soundblaster Pro, Windows Sound System, GM, GS, SC-55
Aufzeichnung/ Wiedergabe:	16 Bit, 48 kHz, stereo	16 Bit, 48 kHz, stereo
Wavetable:	1 MByte	4 MByte
Lieferumfang:	Audiokabel, Mini-Lautsprecher, MusicStation, Circle Elements SE, AudioRack	Audiokabel, MIDI-Kabel, Mikro, Cubasis Audio Light, Circle Elements SE, AudioRack
Besonderheiten:	Full Duplex, Hardwarekomprimierung	Full Duplex, Hardwarekomprimierung, 2 MIDI-Interfaces, 2 Line-Eingänge

Hardware

Nachgehakt: Pentium und Pentium Pro



PURE PROZESSOR-POWER

Welches ist der schnellste Pentium, und warum ist sein Cousin »Pentium Pro« bei Spielesoftware tatsächlich langsamer?

Nach unserem Test von Intels neuem Top-Prozessor namens Pentium Pro in der letzten Ausgabe schlugen die Wellen hoch. Vom ungläubigen Staunen mancher Leser (»Wie, der Nachfolger des Pentium ist nicht schneller?«), den unvermeidlichen Besserwissern (»Könnt Ihr ja gar nicht direkt vergleichen, ist ja auch ein anderes Motherboard!«) bis zum frustrierten Kopfschütteln (»Nur acht Frames pro Sekunde mit Wing 4 auf einem 166-MHz-Pentium?«) reichten die Reaktionen. Eines vorweg: Für die Spiele, die heute im Laden stehen, war der Pentium Pro nie konzipiert. Und vergleichen können wir beide Systeme trotz unterschiedlicher Motherboards sehr wohl: Wie für jeden wirklich neuen Prozessor braucht auch der Pentium Pro ein neues Board, das hier mit Intels Orion-Chipsatz bestückt ist, und sich am Markt gegen ausgereifte Produkte mit dem schnellen Pentium-Chipsatz Triton behaupten muß.

Kinderkrankheiten

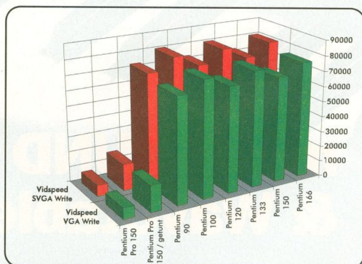
Daß der Pentium Pro gerade bei Spielen nicht der wahre Spaßbringer ist, liegt nicht nur an der viel zitierten Vorliebe dieser CPU für reinen 32-Bit-Code: Gerade der Orion-Chipsatz ist bei weitem nicht so schnell wie sein Pentium-Gegenstück Triton. Flutschen mit einer extrem schnellen Grafikkarte wie der Matrox Millenium ganze 80 MByte pro Sekunde in einem Pentium-System über den PCI-Bus, so ist im Pentium-Pro-Rechner mit der selben Karte bei 17 MByte/s Schluß. Und das auch nur, wenn der Rechner von Hand getunt wird: Die ersten Ausgaben sowohl des Pentium Pro wie auch des ihn steuernden Chipsatzes Orion wiesen Fehlfunktionen auf, die einige Motherboard-Hersteller durch Abschalten der entsprechenden Funktionen im BIOS umgingen. Besonders die Bus-Performance litt dadurch empfindlich, auf unserem Testsystem konnte sie durch simples Einschalten von zwei Optionen um 250 Prozent gesteigert werden. Ungeübte sollten davon auf jeden Fall die Finger lassen: Wenn ein so getunter Rechner nicht mehr bootet, kann auch das nötige Setup-Programm nicht mehr geladen werden...

Schneller oder langsamer?

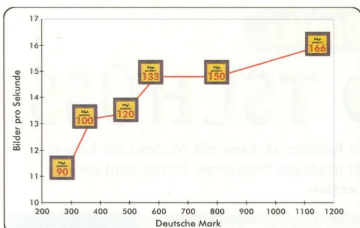
Nicht nur die mangelhafte PCI-Leistung stellt für Spiele eine Bremse dar, auch die Art und Weise, wie Spiele heutzutage programmiert sind, ist nicht auf den Pentium Pro zugeschnitten. Dieser Prozessor bricht in vielen Punkten mit der Intel-Tradition, trotz vollständiger Abwärtskompatibilität höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Intel hat beim Pentium Pro den Schwerpunkt klar auf die »Parallelisierung« von Befehlen gelegt. Dabei wurde der reine 32-Bit-Code bevorzugt, mit dem dieses Verfahren leichter möglich ist. Der unangenehme Nebeneffekt: Die Ausführung mancher 16-Bit-Befehle dauert auf dem Pentium Pro wesentlich länger als auf dem Pentium. Wird der neue Chip obendrein mit besonders ungünstigen Kontruktionen in 16-Bit-Code gefüttert, verkehren sich die Turbo-Lader in eine Bremse. Deutlich gesagt: Wie schnell sich ein mit 486ern und Pentiums flott laufendes Spiel auf einem Pentium Pro präsentiert, kann man ohne Ausprobieren nicht wissen. Der neue Chip ist nicht automatisch schneller oder langsamer als seine Vorgänger, sondern eben nur ganz auf 32-Bit-Code optimiert.

Findige Spiele-Kenner werden jetzt gleich argumentieren, daß moderne Spiele ohnehin schon 32-bittig daherkommen, schön wär's.

Um den Hauptspeicher besser verwenden zu können, arbeitet zwar beinahe jedes Programm in den 32-Bit-Modi der Prozessoren, über die Beschaffenheit des Codes sagt das aber noch recht wenig aus. Der ist über weite Strecken noch 16-bittig, was aber auch große Vorteile hat: 16-Bit-Programme sind kleiner und für manche Zwecke auch schneller als 32-Bit-Codes. Und solange die meisten PCs »nur« mit 8 MByte ausgestattet sind, ist ein Umstieg auf volle 32 Bit nicht möglich. Selbst im modernen Windows 95 steckt noch viel vom 16-Bit-Code. Ein Windows NT System (echte



Hier liegt der Spaß begraben: Die Grafikleistung ist auch auf einem getunten Pentium-Pro-Rechner weit geringer als auf Pentiums mit 60 MHz-Bustakt (P90,120,150) oder 66 MHz (P100,P133,P166).



Frames pro Mark: Die Ergebnisse aller Pentium-Tests im Verhältnis zum Preis. Je steiler die Kurve zum nächsten Prozessor ansteigt, um so drastischer der Leistungsgewinn. Den besten Kompromiß zwischen Preis und Leistung stellt ein 133-MHz-Pentium dar.

32 Bit) wird erst bei 32 MByte RAM angenehm schnell. Während heute noch 8 MByte zum Spielen ausreichen, und 16 MByte eher eine Investition in den Komfort sind, so wäre ein Rechner für reine 32-Bit-Spiele mit 16 MByte wesentlich teurer – falls diese Speichermenge überhaupt reicht.

Spielefrust vorbei mit Pentium Eins Drei Drei

Weiterhin bleibt der Pentium der optimale Spiele-Prozessor. Er liegt mittlerweile in Versionen bis zu 166 MHz vor. Wir haben anhand von Spielen alle derzeit gebräuchlichen Varianten getestet. Zum Einsatz kam dabei das weit verbreitete Asus-Motherboard P/I-P55TP4XE mit den gleichen Komponenten und Testverfahren wie in der letzten Ausgabe. Anhand der aktuellen Straßenpreise galt es diesmal, das optimale Preis-Leistungsverhältnis herauszufinden. Ein Blick auf die Grafik »Frames pro Mark« genügt, um den Sieger zu erkennen: Rund 590 Mark kostet der 133-MHz-Pentium und erreicht dafür auch unter den sehr harten Bedingungen unserer Tests noch 15 Bilder pro Sekunde mit anspruchsvollen 3D-Spielen. Diese Leistung sollte bis zum Erscheinen der ersten Karten mit vollwertiger 3D-Beschleunigung (siehe Seite 130) noch ausreichen.

Auch Besitzer eines 90-MHz-Pentium können an ein Upgrade denken; nicht nur die reine Prozessorleistung steigt mit einem 133-MHz-Chip, die Zugriffe auf Hauptspeicher und Grafikkarte laufen automatisch 10 Prozent schneller ab. Bei den Pentiums mit 90, 120 und 150 MHz werden RAM und PCI-Bus mit 60 MHz angesprochen, bei den Typen für 100, 133 und 166 MHz sind es 66 MHz. Das derzeitige Top-Modell mit 166 MHz ist für die gebotene Zusatzleistung zum Spielen schlicht zu teuer. Bei einem 133er gibt es allerdings eines zu beachten: Ihr PC sollte mit sehr schnellen RAMs (60 ns) ausgestattet sein, sonst bekommen Sie den Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem 120er-Modell kaum mit oder riskieren Abstürze. Ist Ihr RAM laut Fachhändler nur für 70 ns oder langsamer spezifiziert, sollten Sie bei einem 120er bleiben, weil sonst auch ein RAM-Upgrade fällig wäre.

Nächsten Monat wird sich PC Player den Upgrade-Prozessoren der 486er-Klasse widmen: Für unter 400 Mark können Sie einem DX2 noch mal ordentlich Beine machen. Wir stellen alle sinnvollen Prozessoren in einem Vergleichstest vor. **(nie)**



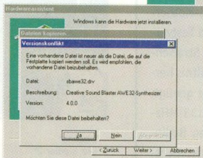
Keine Panik: UND TSCHÜSS!

Was unter DOS kein Problem ist, kann mit Windows zur Fußangel werden: Nicht mehr benötigte Programme dürfen nicht ohne weiteres gelöscht werden.

Auch im Zeitalter des CD-ROM macht sich fast jedes Spiel noch mit ein paar Megabyte auf der Festplatte breit. Und selbst wenn die neue 1,2 Gigabyte-Platte anfangs noch unerschöpflich groß scheint: Irgendwann ist sie voll. Da wird dann auch der Daten-Anarchist zum braven Archivar, der Verzeichnisse nach Software durchforstet, die er nicht mehr braucht – die CD steht ja im Schrank, installiert werden kann das alte Zeug bei Bedarf immer wieder.

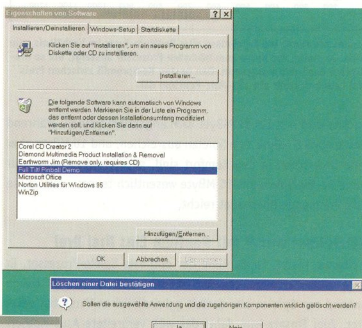
Handelt es sich bei den Delinquenten um reine DOS-Spiele, ist die Sache ganz einfach: Man öffne ein DOS-Fenster und verbanne die Antik-Bytes mit den Befehlen DEL oder gar DELTREE von den Magnetscheiben. Hilfe geben beide Kommandos bereitwillig, wenn sie mit dem Parameter »/?« aufgerufen werden.

Läuft ein Programm jedoch unter Windows, hat die Sache einen gewaltigen Haken. Nur in seltenen Fällen stehen alle Daten einer Windows-Software auch in deren Hauptverzeichnis, da sich viele Programme gemeinsame Bestandteile (oft mit der Namenserweiterung .DLL versehen) teilen. Das simple Löschen mit DEL oder der Benutzeroberfläche hat also zwei gewaltige Nachteile: Zum einen wird man so nie den gesamten Datenmüll los, und zum anderen werden sich weitere Programme massiv beschweren, wenn man ihnen so mir nichts, dir nichts einen Teil des Codes klaut. Folglich muß Windows-Software »deinstalliert« und nicht einfach gelöscht werden. Dazu gibt es eine Menge kommerzieller Programme, auf die hier aber nicht im einzelnen eingegangen werden soll – Software zu bezahlen, nur um Software wieder loszuwerden erscheint nicht gerade besonders elegant.



In solchen Fällen ist es sicherer, die alte Version vorerst zu behalten.

Zumindest in Windows 95 wurde für das restlose Deinstallieren gleich eine Funktion eingebaut, die sich unter dem Symbol »Software« in der Systemsteuerung (Start/Einstellungen/Systemsteuerung) versteckt. Software, die Windows 95 kennt (lies: Die mit dem »Install Shield« von Microsoft versehen wurde) kann damit problemlos vom Rechner verbannt werden. Die Deinstallations-Routinen nehmen unter anderem Rücksicht auf gemeinsame Bestandteile, und löschen sonst alles, was mit dem betroffenen Programm zu tun hat. Erst bei umfangreichen Software-Paketen wie Microsofts Office gewinnt im übrigen die Schaltfläche »Hinzufügen/Entfernen« Bedeutung: In der Regel wird einfach nur deinstalliert, Pakete mit vielen optionalen Komponenten lassen auch das nachträgliche Ändern des Installationsumfangs zu.



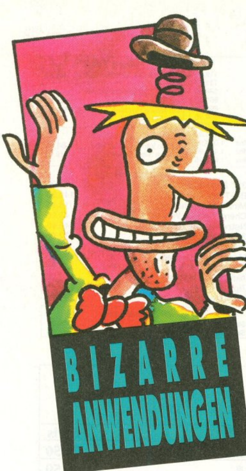
Die Vollversion ist da, das Demo darf deinstalliert werden.

Installieren mit Verstand

Nach dem Installieren eines neuen Programms genügt ein Blick in das Fenster »Software«, um herauszufinden, ob der Hersteller auf die Deinstallations-Routinen Rücksicht genommen hat. Zu beachten ist jedoch, daß das Entfernen von Programmen nur dann sicher klappt, wenn auch das Originalverzeichnis des Installationsprogramms noch existiert. Hat sich beispielsweise durch ein neues Laufwerk die Bezeichnung der anderen Datenträger geändert, meldet die Deinstallations-Software einen Fehler.

Im Umgang mit gemeinsamen Programmteilen sind noch zwei weitere Dinge zu beachten. Wenn zum einen neue Software aussagt, daß eine Datei bereits in einer anderen Version existiert, so empfiehlt es sich, diese alte Datei zu behalten. Erst wenn die neue Software nicht zufriedenstellend läuft, sollte die Installation mit den neuen Komponenten wiederholt werden. So ist zumindest sichergestellt, daß bereits installierte Programme noch funktionieren. Außerdem melden die Deinstallations-Routinen gelegentlich, daß eine bestimmte Datei nicht entfernt werden darf, da sie andere Anwendungen eventuell noch brauchen. In diesem Fall sollten die paar Byte geopfert werden – wenn die betroffenen Anwendungen eines Tages auch gelöscht werden, sind sie ohnehin fällig.

(nie)



BLAU ÄUGIG

Mit einer Tüte Chips vorm PC bequem machen, die neue »Selbstverteidigungs«-CD reinziehen und dann ab in den Nahkampf! Schmerzhaft kann es nur werden, wenn jemand diese interaktive Überlebenshilfe ernst nimmt.

Vier Millionen Arbeitslose, Dortmund wird im Europapokal weggeputzt... und als hätte Deutschland nicht schon genug Probleme, macht uns Data Becker auf eine weitere nationale Katastrophe aufmerksam. »Überfallen werden nicht nur andere«, mahnt eine sonore Stimme – und dabei handelt es sich nicht um Übergriffe durch dubiose Anwendungs-Software, sondern um marodierende Raufbolde, die Baseballschläger-bewehrt unsere Breitengrade unsicher machen. Was also tun, wenn man beim Brötchenholen von einem ungewaschenen Räuber mit Hackebeil belästigt wird? Weglaufen? Das Geld rausrücken und weiterleben? Aber nicht doch – wozu hat man sich sein Leben lang van-Damme-Videos und das neue CD-ROM »Selbstverteidigung« reingezogen? Selbst für fortgeschrittene Szenarien der Güteklasse »Abwehr von Angriffen mit einem Pullover« hat das Programm ein »So geht's«-Video zu bieten. Hoffentlich setzen leichtgläubige Freizeit-Rambos diese Erkenntnisse nicht allzu unkritisch in die Tat um. Jedenfalls werden Horden von wehrhaften Bürgern jetzt stets mit einem Hardcover statt eines Taschenbuchs durch den Park flanieren – denn bei letzterem läßt sich nur eine Hälfte schlagtechnisch einsetzen, wie uns das Programm verrät. Jaja, die Macht des gedruckten Wortes... Frisch erworbenes Know-how über die empfindlichsten Körperstellen und deren skrupellose Traktierung fragt ein Quiz ab. Typische Angriffssituationen werden als Video gezeigt. Sie müssen sich für eine von drei Gegenwehr-Varianten entscheiden. Wird die richtige Antwort angeklickt, rückt man prompt eine Gurtfarbe in der Rangliste vor.



PC Player als tödliche Waffe? Für den Einsatz von Print Medien als Prügelhilfen übernimmt die Verlagsleitung jedenfalls keine Haftung.



▲ »Die Zeit der Wehrlosigkeit ist vorbei!« – schön und gut, aber wie wehrt man sich gegen solche CD-ROMs?

◀ Einige unserer Lieblings-Stichwörter (Autsch!) aus dem Multimedia-Index.

Es fällt schwer, den Dreistigkeits-Höhepunkt dieses Kleinods eindeutig auszumachen. Ist es die reißerische Intro, bei der ziemlich schamlos Panikmache betrieben wird? Oder doch der vermittelte Eindruck, daß man sich nach dem Angucken des Programms lässig mit Messerstechern anlegen könnte? Denn Selbstverteidigung läßt sich ähnlich wie das Fahrradfahren schlecht im Fernstudium erlernen. Und auch unsere Kleinholz-Expertin Monika Stoschek (Grüner Gurt) zeigte sich erheitert: Data Becker führt teilweise komplizierte Techniken vor, an die sich selbst austrainierte Kampfsportler erst nach einigen übungsreichen Jahren wagen.

Immerhin behandelt das Programm auch die rechtlichen Aspekte der Notwehr und vergißt gymnastische Übungen nicht. In einem Menü ist gar der gute Rat versteckt, Gefahrensituationen möglichst durch »Abhauen« zu entkommen. Und wie das geht, wissen wir sogar ohne CD-ROM-Ratgeber. **(hl)**

SELBSTVERTEIDIGUNG

HERSTELLER:
Data Becker

PREIS:
ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Windows, Super VGA (800x600), 8 MByte RAM.

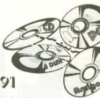
PRAKTISCHER NUTZEN:
Lieber Zweikampf-Videos gucken als selber mit den Fäusten zucken.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
»Abwehr eines Angriffs mit einem Kamm« – keine weiteren Fragen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Längerer Krankenhausaufenthalt nach ersten Praxiserfahrungen mit den frisch errungenen Nahkampferkenntnissen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Feiglinge leben länger.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:	
Das Dschungelbuch	H 49,90
Dime City	D 79,90
Dungeon Master 2	D 79,90
Hugo	D 59,90
Pole Position	***D 79,90***
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Worms	***D 66,90***

PC- Spiele CD - Rom:	
3D Lemmings	H 69,90
Albion	D 82,90
Angel Devoid	E 63,90
Arcade Amerika	***D 76,90***
Baldies*	D 64,90
Battle Isle 3	D 72,90
Bernhard Langer Golf*	D 64,90
Big Red Racing*	***D 72,90***
Biing !	D 59,90
Bleifuß	D 56,90
Braindead 13	***D 66,90***
Burning Steel 4	D 69,90
Caesar II	D 76,90
Chewy - Esc. von F5	D 62,90
Civilisation 2*	***D 88,90***
Comic Zone*	***D 56,90***
Command & Conquer	D 88,90
C+Conq. MissionDisk	***D 32,90***
Conqueror a.d.1086	D 76,90
Conqu.o.t.new World*	***D 84,90***
Congo*	H 73,90
Crusader- no remorse	D 79,90
Cybermage Darkl.Aw.	D 79,90
Cyberia 2*	***D 74,90***
Cyril Cyberpunk	H 49,90
Daggerfall*	***D 81,90***
Der Planer 2*	D 69,90
Descent 2	***H 84,90***
Descent 2 Mission B.*	H 39,90
Destruction Derby	H 88,90
Die Fugger 2*	***D 79,--***
Die Siedler 2*	***D 72,90***
Discworld	D 76,90
DSA 3: Schatten ü.R.*	D 76,90
Duke Nukem 3D*	***H Anfr.***
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege2:Skyforce*	***H 79,--***
Earthw. Jim - Win95	D 66,90
Earthworm Jim 1+2*	D 65,90
Ecco the Dolphin*	D 56,90
F1 Grand Prix 2*	***D 97,90***
F1 Manager 96*	***D 73,90***
Fast Attack	D 64,90
FIFA Soccer 96	D 79,90
Frankenstein	D 79,90
Gabriel Knight 2	***D 84,--***
Grand Prix Manager	D 82,90
Hexen	E 59,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2	D 76,90
Lode Runner On-Line	D 76,90
Mad TV 2*	D 69,90
Mag	***D 71,90***
Manic Karts	D 36,90
Master of Antares*	***D 84,90***
Mechwarrior 2 Sp.Ed.	***D 79,--***
Mechw.2 Exp.Pack*	D 41,90
Monopoly	D 69,90
Myst Special Edition 2	D 67,90
NBA Jam T.E.	H 84,90
NBA Live 96	***D 79,90***
Need for Speed	D 79,90
NHL Hockey 96	D 79,90
Panzer General 2	H 69,90
PGA European Tour	***D 79,90***
PGA 96 Data CD	H 39,90
Phantasmagoria	D 84,90
Pinball Wizard 2000	D 67,90
Pitfall: D.Maya-Abent.	D 78,90
Pole Position	***D 84,90***
Police Quest SWAT*	***D 79,--***
Pro Pinball: The Web	D 56,90
RAN Trainer 2	D 69,90
Rayman	***D 59,90***
Realms of Chaos	H 45,90
Rebel Assault 2*	***D 79,90***
Red Ghost	D 79,--
Riddle of Master Lu*	***D 85,90***
Ridge Racer*	H 56,90
Ripper*	D 79,90
Rise o.t. Robots 2	***H 84,90***
Shannara*	D 78,90
Shellshock*	D 78,90
Shivers	D 76,90
Shockwave	D 79,90
Silent Hunter*	D 69,90
Silent Thunder*	***H 84,--***
Simon 1+2 Spec. Ed.	D 88,90
Simon 2 mit T-Shirt	***D 67,90***
Space Bucks	D 64,90
Spycraft	***E 79,--***
Star Trek:A final unity	D 72,90
Star Trek: D.Space 9*	***H 73,90***
Steel Panthers	D 69,90
Superfun Level - CD (für Warcraft 1+2, C+Conquer, Sim City 2000)	H 39,90
Teamchef	D 83,90
Terra Nova	***H 73,90***
Terminator Fut.Shock	***D 76,90***
TFX: Eurofighter 2000	D 82,90
The Dig*	***D 79,90***
This means War!*	***D 84,90***
Thunderhawk 2	D 76,90
Timegate 1: Knight Ch.	D 81,90
Tilt	D 56,90
Top Gun-Fire at Will	***D 96,90***
Torins Passage	D 82,90
Total Distortion*	D 69,90
Touché - 5th Musket.	D 72,90
Track Attack	D 84,90
Trivial Pursuit	D 76,90
Tyrian*	***H Anfr.***
Warcraft 2	***D 73,90***
Warcraft 2 Exp.Disk*	***D 25,90***
Warhammer*	D 69,90
Wing Commander 4	***D 97,90***
Witchhaven	H 71,90
Worms	D 66,90
WWF Wrestlemania	D 84,90
Z*	D 75,90
Zork Nemesis*	E 79,--

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u.Lösungen.

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

E englische Version H deutsch.Handbuch

D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte

Vorkasse + 7,90

Rechnung + 8,50 Stammkunden

Annahmeverweigerung: 15.-- Kostenanteil

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten



DAS GIGANTISCHE ADVENTURE VON RITTER SPORT.

Komm mit Gunter Bunt in die Welt der Top-Secret-Agenten. Spannende Abenteuer, knifflige Rätsel und super Effekte erwarten Dich auf der Jagd nach den bunten Quadraten.

- Hochauflösende, aufwendig animierte Super-VGA-Grafik
- knifflige, abgedrehte Rätsel
- 20 Schauplätze und über 15 Darsteller
- Soundtrack und Effekte in CD-Qualität
- Digitale Sprachausgabe

Zu bestellen mit ec-Scheck über DM 20.- bei westka Kommunikation, Deutz-Mühlheimer Str. 165, 51063 Köln

Colony Wars 2492

Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Ansgar-15 die rohstoffreichste Kolonie zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...





... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. dem Song: "The Sun is rising..."

Für Händler exklusiv bei:

LEISURESOFT GROUP

Tel.: 02383 / 690

Black Legend INTERACTIVE ENTERTAINMENT



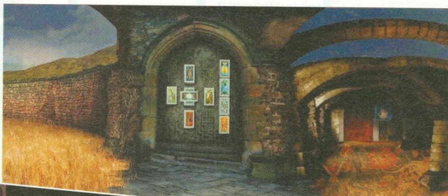
Eine Digital X-citement Produktion.

Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66

STING

ALLE ZEIT FÜR

Es sieht besser aus als die meisten Adventures; nur bei der Komplexität hapert es ein wenig. »All this Time« ist freilich auch kein Spiel, sondern das große Multimedia-Medley rund um Pop-Legende Sting.



In der Außenwelt bewegen Sie sich nach links oder rechts. Einzelne Gebäude können per Mausklick betreten werden. Stings Tarot-Grotte (rechts) wird jedoch erst zugänglich, wenn Sie vorher alle Karten aufgespürt haben.

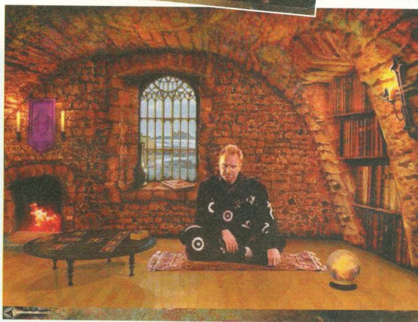
Sting rettet den Regenwald, Sting unterstützt Amnesty International, Sting nimmt nebenbei auch Platten auf. Mit seiner Band »The Police« schrieb der Engländer Gordon Matthew Sumner bereits Musikgeschichte – und Welthits wie »Every breath you take«. 1985 war die Band am Ende; Sting veröffentlichte sein erstes Solo-Album »The Dream of the Blue Turtles«. Selbst widerborstigste Kritiker mußten zähneknirschend eingestehen, daß der gute Mann ein begnadeter Komponist ist, der die ganze Bandbreite der Popmusik beherrscht. »Mercury falling« nennt sich das jüngste Album von Sting. Auch in multimedialer Hinsicht lag er nicht auf der faulen Haut: In diesen Tagen erscheint mit »All this Time« eine zwei CD-ROMs füllende Retrospektive der interaktiven Art.



Im Raum mit Stings musikalischen Vorbildern ist ein Gag versteckt: Nach Anklicken der Fernbedienung erscheint im TV-Gerät sein Gastauftritt bei der Trickserie »Die Simpsons«.

Mit der »Jukebox und Fotoalbum«-Nüchternheit manch anderer Rockstar-Software hat All this Time nicht viel gemeinsam. Nach dem Programmstart glauben Sie vielmehr, ein leckeres Adventure im »Myst«-Stil vor sich zu haben. Einfaches Rezept: Man nehme einfallsreiche Künstler, die übliche 640 mal 480 Pixel-Auflösung, schöpfe dabei aber den True-Color-Modus voll aus. Das Resultat ist beeindruckend. Wer da sein Windows nur mit 256 Farben vor sich hintuckern läßt, ist selber schuld.

Das Szenario wird nach rechts oder links gescrollt, wenn Sie den Mauszeiger an den Bildrand bewegen. Bizarre Details huschen am



Großer Sting, lege mir die Karten... eine Tarot-Session beim Meister persönlich gehört zu den bizarren Höhepunkten.

■ STING FÜR ANFÄNGER

Vor gut einem Jahr erschien mit »Fields of Gold« eine solide zusammengestellte Best-of-Zusammenstellung von Stings Solo-Schaffen. Auch Sting-Einsteiger werden beim Anspielen erstaunlich viele »He, das hab' ich doch schon mal gehört«-Erlebnisse haben. Wer sich Fields of Gold sowie die gerade erschienene neue CD »Mercury falling« zulegt, ist Sting-technisch gut abgedeckt.

■ STING FÜR FORTGESCHRITTENE

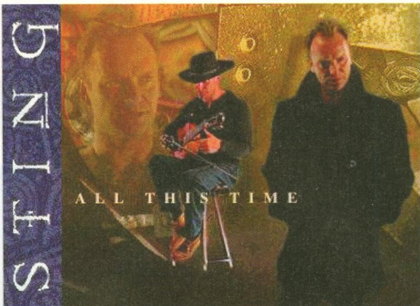
Wer ausreichend Zeit und Geld hat, legt sich natürlich alle Studio-Alben aus Stings Solokarriere zu. In der chronologischen Reihenfolge waren das »The Dream of the Blue Turtles«, »Nothing but the Sun«, »The Soul Cages«, »Ten Summoners Tales« und »Mercury falling«.

Vernachlässigbar: die Live-Aufnahme »Bring on the Night«.

■ STING FÜR PROFIS

Der gute Mann hat bekanntlich schon vor seiner Solokarriere hervorragende Songs geschrieben. Anfang der 80er waren The Police die angesagteste Rocktruppe weltweit. Sting zupfte Baß, sang und schrieb alle Hits von »Roxanne« bis »Every Breath you take«. A&M hat ein hervorragendes 4-CD-Set mit dem listigen Namen »Message in a Box« veröffentlicht.

STING



Betrachter vorbei: ein Friedhof, ein Theater, eine Burg, zwei blaue Schildkröten – bis es schließlich wieder an den Ausgangspunkt des 360-Grad-Trips zurückgeht. Hier blicken wir auf zehn Tarotkarten, die umgedreht an einer Tür befestigt sind. Das Tor nebenan ist nicht zugänglich – begehrt man mausklickend Einlaß, grummelt Stings Stimme etwas von »Du bist nicht bereit«. Der gute Mann meint, daß man in zehn anderen Bereichen je eine Tarot-Karte aufstöbern muß. Erst wenn das Kartendeck komplett umgedreht ist, wird der Zugang gewährt. Der Zwischenstand beim Such-und-Sammel-Treiben darf gespeichert werden.

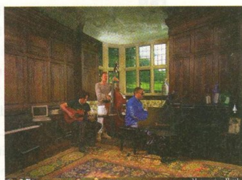
Die einzelnen Gebäude, die wir betreten können, sind bestimmten Themen gewidmet. Fast jedes Detail läßt sich anklicken und enthüllt einen neuen Videoschnipsel. Der Mauszeiger verändert sich verräterisch, wenn hinter einer Grafik etwas interessantes lauert. Egal ob Liebe, Tod oder Religion; reichlich Sting-Statements und Erläuterungen zu thematisch passenden Songs sind geschickt zugeordnet. Der Star ist ein ganz geistreicher und amüsanter Plauderer, der sich und seine Kunst mit einer milden Prise Selbstironie zu erläutern vermag.

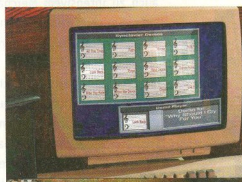
Das Videomaterial wurde größtenteils speziell für dieses CD-ROM gedreht. Nicht nur die inhaltliche Qualität profitiert davon; auch grafisch ließ sich Sting nach Maß in die gezeichneten Hintergründe einpassen. Andere Künstler wie z.B. Bob Dylan sind bei ihren CD-ROMs weniger kooperativ – Designer und Programmierer müssen dann das Beste aus vorhandenem Archivmaterial machen.

Zu den musikalischen Leckerbissen gehören eigens für diese Produktion eingespielte Akustikversionen ausgewählter Sting-Kompositionen. Wir werden auch mit den schauspielerischen Versuchen des Künstlers konfrontiert und sehen Ausschnitte aus kurzen TV-Auftritten (darunter eine hinreißende Szene aus einer »Simpsons«-Episode, in der Sting seinem Zeichentrick-Alter-Ego die Stimme lieh). In der Bibliothek präsentiert der Star seine musikalischen Leitbilder und literarischen Einflüsse (...so wurde der Song »Moon over Bourbon Street« von der nächtlichen Lektüre des Anne-Rice-Romans »Interview mit einem Vampir« inspiriert).

Kleiner Dämpfer am Rande: Ich war etwas enttäuscht, nachdem ich endlich das Tarot-Ensemble zusammengefizzelt hatte. Hinter der anfangs verschlossenen Tür verbergen sich keine tiefgründigen neuen Programm-Delikatessen, sondern nur Sting und seine kleine Kartenkunde. Der Meister legt uns das Blatt und interpretiert ein wenig vor sich hin – ein Fall für die Akte »Dinge, die am PC nicht sonderlich gut rüberkommen«.

Die Zielgruppe für diese durchgestylte musikalische Entdeckungsreise ist ein wenig eingeschränkt. Gewisse Sting-Sympathien sollten Sie schon hegen, um den Inhalten einen angemessenen Unterhaltungswert abringen zu können. Ihr PC sollte ferner mit einem Quadspeed-CD-ROM ausgestattet sein – sonst lädt man sich zu Tode. 16 MByte RAM sind nicht Pflicht, im Hinblick auf das Tempo aber sehr empfehlenswert. Zu guter letzt sind probate Englischkenntnisse gefragt. Sting spricht schön deutlich (wie es sich für einen gelernten Lehrer geziemt), aber nur im englischen Originalton ohne Untertitel. (hl)





In All this Time müssen die einzelnen Inhalte entdeckt werden, was dank aufgeräumter Screens und intelligentem Cursor nicht ins Nervige ausartet. Hier klicken wir im Wohnzimmer das Synclavier an, um frühen Demos einiger Songs zu lauschen.

HEINRICH LENHARDT 

Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, wenn man mit einem CD-ROM namens »All this Time« nicht allzuviel Zeit verbringen kann. Die multimediale Aufbereitung von Stings Solo-Schaffen erinnert mich ein wenig an das LucasArts-Adventure »Vollgas«: Was da ist, gefällt enorm. Aber viel ist es nicht.

Die Designer wollten offensichtlich kein 08/15-ROM mit üblichen Features wie Discographie und digitalisierten Album-Covers machen. Das Konzept einer spielerischen Aufmachung mit Themenschwerpunkten ist durchaus sympathisch, aber ein bißchen Informations-Bodensatz wie z.B. Studiomusiker-Listen, Erscheinungsdaten oder Chart-Notierungen geht mir ab. Die Police-Ära wird komplett ausgelassen - sieht man mal von einer versteckten Akustik-Darbietung des Hits »Message in a Bottle« ab. Auch die neueste Sting-CD »Mercury falling« bleibt unberücksichtigt.

Immerhin: Dank der wunderschönen True-Color-Grafik geht man gerne zum wiederholten Male in bestimmte Menüs rein. Der Vorführ-Faktor ist enorm; auch PC-Skeptiker bekommen große Augen und Ohren. In meiner Eigenschaft als Sting-Fan bin ich von All this Time nicht direkt enttäuscht. Qualität und Multimedia-Aufbereitung sind vorbildlich; nur die inhaltliche Masse ist recht mickrig.

ALL THIS TIME

► Hersteller:	Philips
► Betriebssystem:	Windows 95
► Hardware:	● ② ③ ④ ⑤
► Sprache:	Englisch

KARL RANSEIER IST TOT

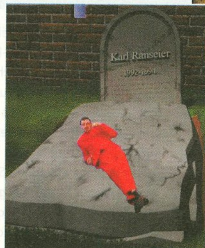


Vorsicht, Comedy! Das RTL-Samstag-Nacht-Team stellte sich vor eine blaue Wand und sagte ein paar dumme Sachen. Daraus wurde eine CD-ROM.



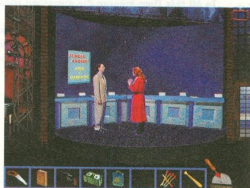
Wigald Boning tritt unter anderem als Anziehpuppe auf.

Na gut, das Format ist schlicht und einfach beim amerikanischen »Saturday Night Live« geklaut, aber »RTL Samstag Nacht« hat etwas nahezu unmögliches fertiggebracht: Eine wöchentliche Sketch-Sendung, die tatsächlich komisch ist. Das führt nicht nur zu guten Kritiken und Einschaltquoten, sondern auch zu intensivem Merchandising. Sprich: Samstag Nacht als Buch, Schallplatte, Video und ab sofort auch als CD-ROM.



Die besten Nachrufe auf Karl Ranseier findet man in dessen eigenem Friedhof.

Die CD ist eine gesunde Mischung aus »Greatest Hits« und neu produziertem Material. Die wichtigen Running Gags sind hier natürlich dabei: eine Zusammenstellung von Samstag-Nacht-Nachrichten, Wigalds Welt, »Wetter, Wetter, Wetter« und die vier besten Interviews von »Zwei Stühle, eine Meinung«. Darunter ist die wohl verrückteste Nummer von Boning und Diettrich: Udo Lindenberg (gespielt von Diettrich) hat sich beeindruckt vom neuen Star-Trek-Film als »Data« schminken lassen...



Der interaktive Sketch in der Bank: Sie müssen die Requisiten unten einsetzen.

Die neuen Clips sind in die Studio-Umgebung von Samstag Nacht eingebettet. Ähnlich 3D-Adventures wie Myst klicken Sie sich durch die Bühnendeko, die Garderoben und einige geheime Räume. In der Deko finden Sie meistens Videoclips bekannter Sketche, ab und an stoßen Sie auch auf »Outtakes«, also nie gesendete Versprecher der Comedians.

Neu sind hingegen Features wie »Wigalds Anrufbeantworter« (auch für das eigene Gerät gut zu verwenden) oder der Samstag-Nacht-Beichtstuhl mit einem auszufüllenden, interaktiven Sündenformular. Ist ein Drucker an Ihren PC angeschlossen, können Sie sich die Absolution auch auf Papier geben lassen. Das Geklicke wird etwa alle zehn Minuten privatfernsehgerecht durch Werbung unterbrochen. Natürlich sind das keine echten Werbespots, sondern die Samstag-Nacht-Parodien. Spielerisch wird es beim »Märchen Man Generator«, der ihnen per Zufall noch verrücktere Geschichten erzählt als Mirco himself, sowie bei Esther Schweins Blick in die Kristallkugel: Was erwartet Sie in den Punkten Beruf, Gesundheit und Liebe? Auf einer der Drehbühnen wartet schließlich ein interaktiver »Requisitensketch«. Beim Durchstöbern des Studios müssen Sie per Mausklick einige Dutzend Objekte finden und mitnehmen. Eine Auswahl dieser Gegenstände wird im Requisitensketch benötigt. Reichen Sie den Komikern das falsche Objekt an, nimmt der Sketch nicht das beabsichtigte Ende. (bs)



Drucker an, dann sind die Sünden weg: Kirchenparodie à la Samstag Nacht.

RTL SAMSTAG NACHT

▶ Hersteller:	Magic Media/ Software 2000
▶ Betriebssystem:	Windows 3.1
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch

BORIS SCHNEIDER 

Alles sehr komisch, aber etwas kurz. Viel drin steckt ja nicht gerade im Samstag-Nacht-CD-ROM. Zum Beispiel fehlt die Speicherfunktion; bei jedem Programmstart geht es ganz von vorne los. Knapp 25 Minuten Video sind etwas wenig beim wöchentlichen Ausstoß der Komik-Truppe; so mancher Clip ist dann auch arg geschnitten. Und besonders enthusiastisch waren die Komiker bei den neuen Aufnahmen für das CD-ROM auch nicht – die wurden vielleicht mal eben in der Mittagspause gemacht.

Andererseits ist es schön, mal eine deutsche Scheibe zu sehen, deren Humor nicht platt und dumpf ist, sondern die auch dem verwöhnten Redakteur einige Gluckser und Lacher beschert. Selbst die Computer-Witze sind gelungen und der Preis der CD (knapp 50 Mark) klein genug, um sich einfach mal hineinzuklicken.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung







ZAUBERKÜNSTLER

Wäre das nicht schön? Mitten in der überraschenden Raumschlacht die Anzahl der Leben erhöhen zu können? Der »Game Wizard 32« hilft Ihnen bei diesen und ähnlichen Tricks.

Der »Game Wizard 32« ist ein Schummelprogramm für Spiele. Mit ihm können Sie die Anzahl der Leben einer Spielfigur erhöhen, Charakterwerte von Rollenspielfiguren nach belieben einstellen und ein Spiel so modifizieren, wie es vom Spiele-Programmierer eigentlich nicht vorgesehen war. Der Clou dabei ist, daß Game Wizard seine Tricks ausführt, während ein Spiel läuft. Er verbirgt sich als TSR-Programm im Hintergrund und wird per Tastendruck wieder aktiv.

Einzige Voraussetzung im Umgang mit diesem Programm: Sie sollten sich mit der sogenannten »hexadezimalen« Schreibweise von Zahlen auskennen. Dieses Zahlensystem ist für Computer besonders gut geeignet, deshalb müssen Sie beim Manipulieren in den Spiele-Innereien diese Zahlenangabe oft benutzen. Aber keine Panik: In den Hilfetexten des Game Wizard gibt es dazu eine kurze Erklärung.

Das Programm nutzt beim Schummeln die Tatsache aus, daß ein Spiel viele Werte speichern und während des Spiels verändern muß. Ein Action-Spiel muß zum Beispiel nach einem Treffer die »Leben« verringern und das Spiel beenden, wenn die verfügbare Anzahl auf Null abgesunken ist. Diese Leben müssen irgendwo im Speicher des PCs hinterlegt sein. Wenn Ihnen diese Speicherzelle (Adresse) bekannt ist, können Sie dort eine andere Zahl hineinschreiben und so beispielsweise 99 Leben eintragen.

Der Game Wizard hilft Ihnen bei der Suche nach diesen Adressen. Starten Sie dazu erst den Game Wizard und dann das Spiel. Suchen Sie sich den Wert aus, den Sie verändern wollen, also zum Beispiel drei Leben bei einem Ballerspiel oder 32 (hexadezimal 20) bei den Eigenschaften eines Characters in einem Rollenspiel, und aktivieren Sie den Game Wizard. Lassen Sie ihn den Speicher nach diesen Zahlenwerten durchsuchen. Danach müssen Sie das Spiel weiterlaufen lassen. Warten Sie, bis sich die Lebensanzahl verringert hat (also einfach mal gegen die Wand fliegen) oder der Charakter vom Spiel befördert wurde (daher erst mal eine Weile spielen). Aktivieren Sie dann wieder den Game Wizard und lassen ihn erneut den Speicher durchsuchen. Der Game Wizard findet nun einen ganzen Haufen an Speicherzellen, deren Inhalt sich verändert hat. Beeinflussen Sie dann mit dem in den Game Wizard eingebauten Editor den Inhalt dieser Speicherstellen, und lassen Sie das Spiel weiterlaufen. Wenn sich die Anzahl der Leben oder die Charakterwerte erneut ändern, haben Sie die richtige Speicherstelle gefunden.

Diese Methode können Sie auf alle Werte anwenden, die im Laufe eines Spiels abspeichert werden. In der Pro-Version des Game Wizard gibt es auch zwei Suchmethoden, mit denen Speicherstellen gefunden werden, von denen Sie die Werte vielleicht nicht kennen. Zum Beispiel können Sie bei einem Adventure nicht wissen, wie der Programmierer die Gegenstände in dem Inventar der Spielfigur sichert. Mit diesen erweiterten Suchmethoden können Sie auch solche Speicherstellen ausfindig machen.

Nebenbei können Sie mit dem Programm die Grafikbildschirme von Spielen in einer Datei speichern. Außerdem kann er Daten verändern, so daß Sie sich mit ihm auch an Spielständen zu schaffen machen können. Weiterhin bietet der Game Wizard eine Funktion, die Spiele verlangsamt.

Insgesamt ist das Programm für den empfehlenswert, der bei einem Spiel partout nicht weiterkommt. Geduld beim Durchsuchen des Speichers und technisches Grundwissen ist allerdings Voraussetzung. Den Game Wizard gibt es in einer Standard-Version und einer geringfügig teureren, aber auch leistungsfähigeren, Pro-Version. Den Hersteller erreichen Sie am praktischsten im Internet auf der Seite »www.gwiz.com«. (hf)

Game Wizard 32 Shareware v3.0 (F1=Help)
Main Menu
Memory Address Search
Result of Memory Address Search
Table of Memory Locations
Edit Memory Contents
File Manager
Game Playing Speed
Picture Grabber (Capture Graphic Screen to Disk)
Boss Screen with Password Option
View Current Program Screen
Load Previous Saved Program From Disk
Save Current Program To Disk
Crash Back to Dos (Exit the Current Program)
Dos Shell
Registered to: Unregistered Version

Der Game Wizard in Aktion. Mit diesem Menü können Sie sich neue Leben erhaschen oder zum Beispiel Charakter-Werte in einem Rollenspiel erhöhen.

Table of Memory Locations
Table Created By: Unregistered Version

Grundsätzlich sucht der Game Wizard nach Zahlenwerten im Spiel. Sind diese erst einmal gefunden, können Sie großzügig manipulieren.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie im Verzeichnis »\PROGRAMM\GAMEWIZ« den »Game Wizard 32« in der Shareware-Version 3.0.

GAME WIZARD 32 3.0

- **Hersteller:** Enhanced Software Design
- **Betriebssystem:** MS-DOS
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Englisch

Software

ZIVILISIERTE WANZEN

Vorbildlich: Die deutsche Version von »Civilization 2« soll schon bei Auslieferung einen Patch mit diversen Bug-Fixes enthalten.

Es fällt auf, daß in letzter Zeit nur wenige Tage nach Erscheinen wichtiger Titel die ersten Patches angeboten werden. Das ist zwar löblich - aber hätte es in solchen Fällen nicht einfach sorgfältigeres Austesten getan?



»Alliede« Landkarte - die Übersetzung von Civilization 2 läßt sehr zu wünschen übrig.

Kein Sound, kein Spiel

Einen peinlichen Bug weist »Civilization 2« auf. Nein, wir meinen nicht die zahllosen Stilblüten á la »Inszenierung starten« (das gesuchte Wort lautet »Szenario«). Das Programm weigert sich schlicht und ergreifend, ohne Soundkarte zu starten. Ein Patch behebt dies und eine Reihe anderer Fehler. So werden vom Spieler neu definierte Forschunggstufen richtig erkannt, die Quickstart-Funktion arbeitet fehlerfrei und die Berater schlagen nicht länger vor, einen bereits vorhandenen Palast zu bauen. Die beste Nachricht: In der ausgelieferten deutschen Version des Programms soll der Patch bereits enthalten sein.

Neuland

Das Echtzeit-Schmankerl »Terra Nova« von Looking Glass läuft eigentlich problemlos, nur beim Szenario-Editor hatte sich ein Fehler eingeschlichen: Wer diesen viermal hintereinander benutzte, mußte sich über den Absturz seines Computers ärgern. Ein eilig nachgeschobener Patch für die US-Version bügelt diesen Fehler aus.

Generalssache

Zu »Allied General« (Panzer General 2) ist ein Patch erschienen, der ein von vielen Spielern vermißtes Feature nachliefert: Bei Erreichen der Ränder des Hauptfensters scrollt die Karte. Außerdem ist es nicht mehr zwingend notwendig, Windows mit 256 Farben laufen zu lassen. Die Anzeige der Schlachtresultate lassen sich verlangsamen, außerdem wurden einige Bugs im E-Mail-Modus beseitigt. Geändert wurde auch ein besonders peinlicher Fehler: Wer bislang alle alliierten Städte verlor, wurde seltsamerweise zum Sieger erklärt...

Tiberium macht mobil

Nach Erscheinen der Mission-CD ist der deutsche »Command&Conquer«-Patch 1.2 endlich auch solo erhältlich. Kleine, aber feine Änderung: Einheiten feuern jetzt auch während der Bewegung. Zog man bislang Panzer nicht zurück, weil sie sich auf der Flucht nicht wehrten, drehen sie nun einfach den Turm und feuern beim Fliehen weiter. Auch sonst sind die Truppen schießfreudiger geworden: Soll ein bestimmter Gegner verfolgt werden und mischt sich ein zweiter ein, so nimmt der Verfolger vorrübergehend diesen unter Beschuß. (la)

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern Genehmigungen erhalten haben. Im einzelnen sind dies »Command & Conquer«, »Terra Nova«, »Allied General« sowie »Hattrick«.

Komplettlösung: Anvil of Dawn

LICHTER AMBOSS

Unsere mehrteilige Komplettlösung mit allen Karten zu »Anvil of Dawn« hilft Ihnen durch düstere Labyrinthe und vertrackte Dungeons.

Kräftig wie ein Schmied hat sich unser Leser Jürgen Stroh durch das Rollenspiel »Anvil of Dawn« gekämpft und nicht nur die Karten aller Labyrinthe mitgebracht, sondern auch eine ganze Reihe nützlicher Hinweise. Dank des großen Umfangs haben wir die Komplettlösung auf mehrere Ausgaben verteilt; Teil 1 reicht bis zur »Underground City«.

Grand Palace

Nachdem Sie sich für einen Charakter entschieden und ihn vielleicht noch etwas anders konfiguriert haben, geht es los. Achten Sie beim ändern der Werte darauf, daß sowohl Stamina als auch Power genügend Punkte abbekommen. Wenn Sie Tränke für Mana (blaue Flasche) und Lebenspunkte (gelbe Flasche) erhalten, vorher abspeichern! Die Zuteilung der Eigenschaften ist übrigens ganz verschieden: Bei den Lebenspunkten ist der Wert »10« gut, bei den Manapunkten Werte um »70«.

Die wichtigsten Gespräche führt man anfangs mit dem Magier, dem Schmied und seinem Auftraggeber. Haben Sie das Tor durchschritten, das hinter die gegnerischen Linien führt, geht das Spiel erst richtig los.

Gryphon Keep Lower Level

Hier bekämpfen Sie die ersten Gegner und öffnen mit deren Schlüsseln die Türen. Von Gryphon erhalten Sie einen Siegelring, den Sie seinem Kämpfer zeigen, der vor Gryphon Keep hinter einer Mauer wartet. Von ihm erhalten Sie einen Sack mit Goldstücken.

Gryphon Keep Main Level

Auch hier ist es wie in den übrigen Rollenspielen: Man sammelt Gegenstände ein und benutzt sie an den richtigen Plätzen. So sollten Sie hier den rollenden Steinen ausweichen, also im richtigen Moment deren Rollbahn überqueren. Auch die Stachelfallen können Sie meistens umgehen. Zum Glück gibt es genügend Heiltränke oder Kräuter, die Ihre Zauberkraft wieder auffrischen. Für die beiden Altare (einen für die Gesundheit – rot und gelb – den anderen für die Zauberkraft, weiß und schwarz) gibt es spezielle Symbole, die man dort benutzt. Hier liegen die Steine auf dem Boden, so daß man die Druckplatten damit beschweren kann. Wenn Sie die richtige Reihenfolge im Raum mit den zwei Platten einhalten, öffnet sich eine weitere Tür. Inzwischen dürften Sie einen grauen Würfel gefunden haben. Diesen benutzen Sie für die Druckplatte vor dem Ausgang. Man stellt sich vor diese hin, nimmt den Würfel in die Hand und aktiviert ihn per Mausklick. Der kleine Würfel wird dann auf der Platte groß und bei Bedarf entfernen Sie ihn im Kampfmodus wieder. Als nächstes geht es in Richtung Leuchtturm. Der Weg ist zwar versperrt, doch mit dem Spruch »Heavenly Mend« wird der Zugang repariert.



Die Übersichtskarte von Anvil of Dawn.

Dark Lantern

Auch hier geht es wieder einmal nicht ohne Steine, die großen wiegen zehn Kilogramm, die kleinen fünf Kilo. So kann man ganz nach Bedarf die Gewichte zusammenstellen, die für die jeweiligen Druckplatten benötigt werden. Nach und nach kämpft man sich die Treppen hoch, zieht Hebel, beschwert die Druckplatten, sammelt Schlüssel und andere Gegenstände aus den Truhen, bis man in einen Raum im 3. Stock gelangt, in dem eine große Fischfigur steht. Nehmen Sie dort die Kristallkugel und setzen diese als Kopf auf den Fisch. Dann sprechen wir mit dem verstorbenen Magier der Dark Lantern, bevor wir uns in die Katakomben des Dungeons begeben. Dort sitzt doch ganz frech ein Wächter und läßt uns nicht durch, was bereits der tote Magier prophezeite. Daher suchen Sie die Lampe und das Horn, um ihn in sein Reich zurückzuschicken; die Muschel benötigt man erst später.

Der Teleporter hinter dem Raum mit den vielen Hebeln bringt Sie in ein Nebenzimmer, das sonst nicht zugängig ist, und das Buch dort zeigt Ihnen einen neuen Zauberspruch. Wenn wir wieder im 1. Level angelangt sind und den nördlichen Ausgang nehmen, stehen wir auf einem Steg. Dort wird die Muschel geblasen und es erscheint ein Wasserelement, das den Zutritt zum »Underwater-Labyrinth« erlaubt.

Underwater Labyrinth

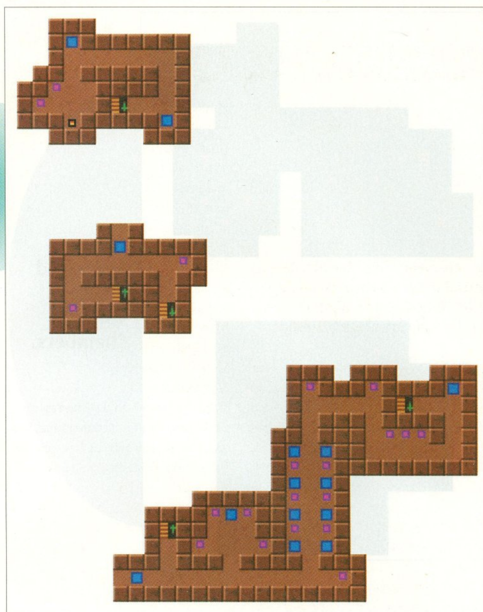
Das Wasserelement »Eribanus« läßt Sie nicht gleich zum versunkenen Schiff, da es Sie in einem Labyrinth absetzt. Also müssen Sie sich einen Zugang zum Schiff suchen und wieder alles erforschen. Die Perlen, die wir finden, benötigen wir für das Zentrum. Nehmen Sie sich vor den Pflanzen in acht, die sind giftig! Der Spruch »Shackles of Ice« erweist sich hier als recht nützlich. Wenn Sie die Meerjungfrau ansprechen, speichern Sie vorher ab, da Sie durch ihre Umarmung sterben werden. Besser ist es, wenn Sie vor der Anrede den Spruch »Soul Link« anwenden (gibt es auch als Figur = kleiner lilafarbener Geist). Dann reden wir mit ihr und sie kann uns nichts anhaben. Vom Zentrum aus teleportieren wir uns zum Zugang in das versunkene Schiff.

Sunken Galley

Die beiden Räume mit den vielen Hebeln aktivieren die Druckplatten für die Türen. Wenn Sie die ertrunkenen Seefahrer alle vernichtet habt, müßten sich acht Herzen in Ihrem Besitz befinden. Diese bringen Sie zu dem Kraken, der ihnen dafür in acht Rätseln die Gegenstände beschreibt, die Sie zur Herstellung einer ganz besonderen Kiste benötigen. Danach wandern wir durch das Wasserlabyrinth wieder zurück an die Meeresoberfläche, indem wir den Ausgang im Nordwesten nehmen und von dort zur »Underground-City« gehen.

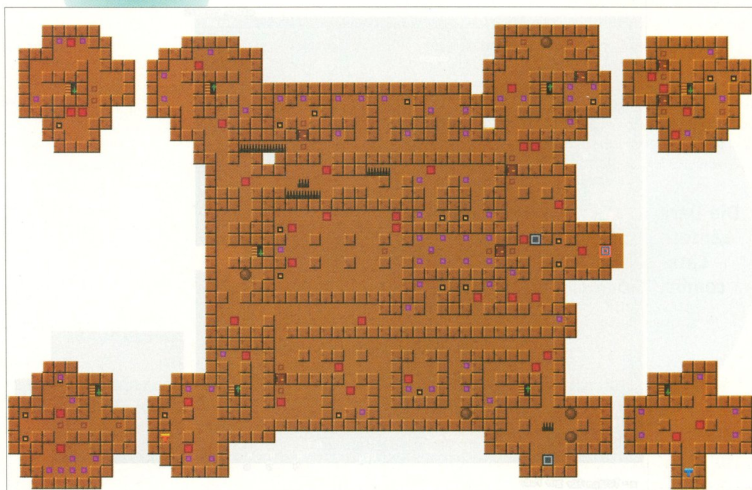
Underground City

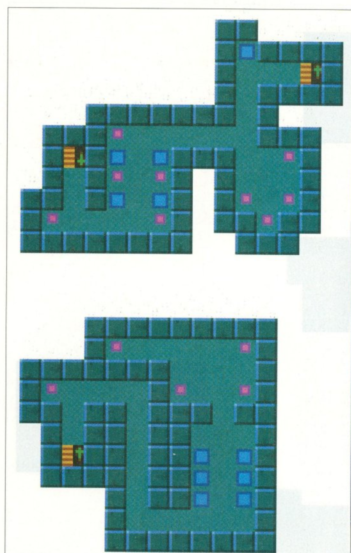
Von den Gegnern erhalten Sie die Schlüssel zu den verschlossenen Räumen, bzw. finden sie in Kisten. Wichtig sind hier die Gegenstände »Trumpet of earthern quake« und die »Sol disc«. Von einem Mädchen erfahren Sie, daß sich ihr Vater in den Minen befindet, deren Zugang verschüttet ist. Also machen wir uns auf die Suche nach ihm. Wir laufen zu dem Raum, der ganz im Nordwesten liegt und müssen aufpassen, daß uns die rollende Steinkugel nicht erwischt. Wie das Abenteuer weitergeht, erfahren Sie in der nächsten PC Player. (fs)



Die Grand Palace Halls.

Der Gryphon Keep Main Level.





Die Grand Palace Lower Chambers.

- Live Monster
- Dead Monster
- NPC
- Object
- Door
- Stairs (Down)
- Stairs (Up)
- Ill'ry Wall
- Pressure Plate
- Reflector
- Block
- Spikes
- Pit
- Entrance/Exit
- Portal
- Ball
- Chest
- Altar/Healing
- Altar/Mana
- -Strength Zone
- -Spell Pts Zone
- +Hit Pts Zone
- No Magic Zone
- x2 Fire Zone
- x2 Light'g Zone
- Chaos Zone

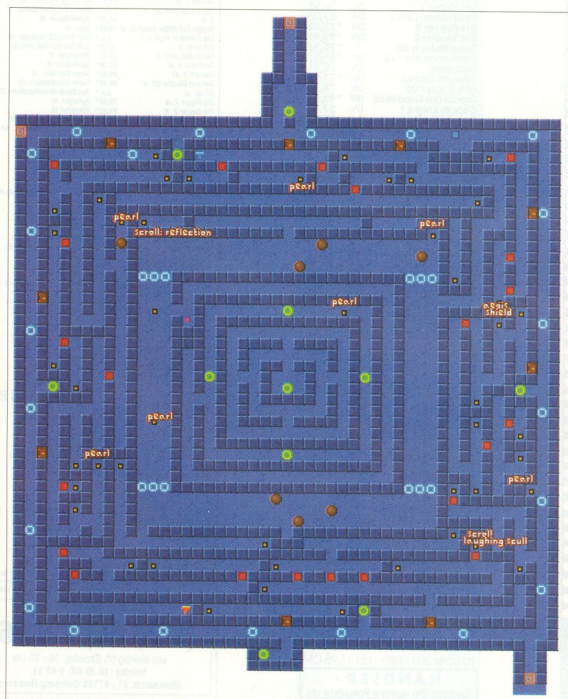
Legende zu den Karten.



Die Dark Lantern Catacombs.



Die Dark Lantern Tower Levels.



Das Underwater Labyrinth.

Die Sunken Galley.

In Underground City.

Hx = Hebel bewegt unteren Stein
auf den Plattformen hin und her
So rollt der obere Stein auch hin und her

TIPS VON DEN WARCRAFT-PROGRAMMIERERN – TEIL 2

HORDEN-HEXEREI

Wenn die Orkhorde mobil macht, müssen selbst die Toten an die Front! Im zweiten Teil der Beschreibung aller Warcraft-II-Zaubersprüche stellen wir die Bannsprüche der Oger-Magier vor.

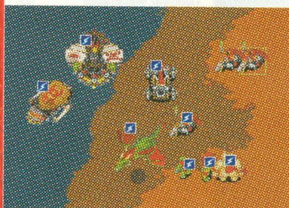


Das »Auge von Kilrogg« ist diagonal über das Spielfeld ins feindliche Lager geflogen.

Es gibt Vermutungen, wonach die meisten Warcraft-Spieler am liebsten den Part des Ork-Häuptlings übernehmen. Wenn Sie auch zu dieser vermeintlichen Mehrheit zählen, wird es jetzt spannend: Sie erfahren alles über die bösartigen Zaubersprüche, mit denen Sie die eklig gutherzigen Menschen zu Fall bringen. Doch auch als Feldherr der Allianz sollten Sie genau wissen, über welche dämonischen Mächte Ihre Widersacher verfügen. Wie schon beim ersten Teil unserer Zauberspruch-Tips, stammen die folgenden Insiderinfos direkt von Blizzard.

Mächte der Finsternis

Die rundlichen Oger-Magier können kaum bis drei zählen und beherrschen exakt diese Zahl von Zaubersprüchen. Vorher muß man jedoch einen »Altar der Stürme« errichten und dort für 1000 Einheiten Gold die herkömmlichen Ogers zu Magiern upgraden. Der Altar der Stürme



Per »Hast« wird dieser Trupp für eine Minute zur orkischen Sprint-Nationalmannschaft.

kann erst gebaut werden, wenn man das Haupthaus zweimal aufgewertet hat. Die Festung ist zudem erforderlich, um den Tempel der Verdammten bauen zu dürfen, welcher die Todesritter hervorbringt. Diese sind für die restlichen sechs Ork-Zaubersprüche zuständig. Tendentiell haben diese Hexereien mächtigere Auswirkungen, als die Menschen-Magie. Allerdings »leben« die Todesritter dafür gefährlicher: Der Exorzismus-Spruch der Paladine macht ihnen den Garaus, ohne daß sie sich richtig dagegen wehren können.

Jeder Oger-Magier bekommt von Anfang an das »Auge von Kilrogg«, jeder Todesritter beherrscht sofort den »Todesmantel«. Der »Hauch des Todes« dagegen ist kein Zauberspruch, sondern nur die normale Angriffsfunktion des Todesritters. Wie ihre menschlichen Pendants brauchen auch die Hexenmeister Zeit, um ihre Zauberkraft wieder aufzuladen; maximal ist ein Vorrat von 255 Magiepunkten möglich. Da pro Sekunde etwa ein Magiepunkt dazukommt, benötigt man für den Extremfall (0 auf 255) rund vier Minuten. Auch bei den Orks funktioniert der Cheat-Code »every little thing she does«. Dieser macht alle Zaubersprüche verfügbar und setzt die Magie-Werte aller Zauber-Einheiten konstant auf 255. Wird der Cheat-Code nochmal eingegeben, wird die Magie-Kraft wieder zu einem begrenzten Gut, doch alle Zaubersprüche bleiben verfügbar.

Auge von Kilrogg



Einheit:	**Oger-Magier**
Erforschung:	**Oger zu Magiern upgraden, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**U**
Magie-Verbrauch:	**70**

Nachdem man das »Auge von Kilrogg« beschwört hat, dient es spieltechnisch als Kampfeinheit und wird als solche gesteuert. Es können auch mehrere Kilrogg-Augen gleichzeitig aktiv sein. Jedes Auge hat eine begrenzte Lebensdauer. Wenn es nicht vorher abgeschossen wird (von Wachtürmen oder Bogenschützen), hält es 765 Programmzyklen, was etwa 20 Sekunden entspricht. Das scheint nur auf den ersten Blick sehr kurz zu sein – das Auge ist die schnellste Einheit in Warcraft 2. Achten Sie aber darauf, daß Sie den Weg des Auges auf dem Sichtfenster mitverfolgen, um wirklich alles zu sehen.

Kampfrausch



Einheit:	**Oger-Magier**
Erforschung:	**Altar der Stürme, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**K**
Magie-Verbrauch:	**50**

Mit Schaum vor dem Mund kämpft es sich besser – zumindest für Orks gilt diese Regel. Erkennbar sind solcherart aufgestachelte Krieger am Blutstropfen-Symbol neben der Figur. Wenn man schlecht zielt, kann man damit übrigens auch unnötig den Gegner stärken. Bei nicht-organischen Einheiten (z.B. Katapulte oder Schiffe) bleibt der Spruch unwirksam. Ein Oger-Magier kann sich nicht selbst in den Kampfrausch versetzen,

wohl aber einen Kollegen. Zwei Magier dürfen sich also gegenseitig in tobende Monster verwandeln. Der Kampfrausch kann auf eine Einheit in einer Entfernung von bis zu sechs Feldern (drei Viertel der Strecke eines Katapult-Schusses) angewandt werden und verdoppelt ihre Kampfkraft für 1.000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden). Geschwindigkeit und Angriffsfrequenz (Häufigkeit von Schlägen bzw. Schüssen) erhöhen sich im Kampfrausch nicht, auch wenn das veränderte Geräusch vielleicht den Eindruck erweckt. Die wörtliche Übersetzung des englischen Zauberspruchs wäre übrigens »Blutrausch« – soviel Gewalt wollte man dem deutschen Publikum dann doch nicht zumuten...

Runen

Einheit:	**Oger-Magier**
Erforschung:	**Altar der Stürme, 1.000 Gold**
Tastenkürzel:	**R**
Magie-Verbrauch:	**200**

Dieser Spruch legt ein magisches Minenfeld an. Fünf Runen erscheinen auf dem Boden und gehen hoch, sobald eine beliebige Einheit darüberstiefelt. Das Gemeine daran: Die Runen blinken nur ganz selten rot auf. Außerdem kann man sie auf relativ große Entfernung (zehn Felder, also weiter als der Sichtradius von Wachtürmen) vom Oger-Magier plazieren. Eine explodierende Rune verursacht einen Schaden von exakt 50 Hitpoints – ein Treffer ist also genug für viele Landeinheiten sowie Verwundete. Die fünf Runen sind immer im gleichen Muster angeordnet. Nach 2.048 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) verschwinden die Runen wieder, auch wenn sie noch nicht hochgegangen sind. Übrigens funktioniert der Spruch auch auf dem Wasser – nur Lufteinheiten sind niemals gefährdet.

Todesmantel

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten errichten**
Tastenkürzel:	**M**
Magie-Verbrauch:	**100**

Der Todesmantel-Spruch ist nicht nur eine kampfstarke Waffe, sondern hat darüber hinaus eine »Blutsauger«-Funktion: Der Todesritter tankt auf Kosten des Opfers Lebensenergie nach. Am Bildschirm wird der Todesmantel durch einen gelb gefärbten Wirbel dargestellt. Die Reichweite des Zauberspruches beträgt bis zu zehn Felder (weiter, als ein Katapult schießt!). Der entstehende Schaden beträgt 50 Trefferpunkte (zwei Todesmäntel holen also einen Greifenreiter aus der Luft). Der Zauber wirkt ausschließlich auf Lebewesen. Da jeder abgezogene Punkt dem Zaubernden geschenkt wird, kann man angeschlagene Todesritter oft aus sicherer Entfernung wieder aufpäppeln.

Der Todesmantel optimiert auf intelligente Weise seine Wirkung: Sie klicken bei der Ausführung des Zauberspruches einen Zielpunkt an. Im Umkreis von 5 mal 5 Feldern um diesen herum werden alle gegnerischen Lebewesen registriert. Der Gesamtschaden von 50 Punkten (unabhängig von Rüstung und Zufall) verteilt sich daraufhin so, daß zuerst die Einheit mit dem schlechtesten Gesundheitszustand getötet wird. Ist dann noch Schadensstärke übrig, geht es mit der nächsten Einheit weiter – theoretisch könnten sogar 50 Einheiten mit einem einzigen Todesmantel erledigt werden. Am Bildschirm entsteht manchmal der Anschein, eine rasch fliehende Einheit könnte dem Todesmantel entkommen. Dies ist aber nur eine Täuschung – der Todesmantel findet immer sein Ziel, egal wie schnell es sich bewegt.

Hast

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten, 500 Gold**
Tastenkürzel:	**H**
Magie-Verbrauch:	**50**

Jede verzauberte Einheit bewegt sich 25 Sekunden lang wie ein geölter Blitz – genau dieses Symbol sieht man währenddessen neben der Einheit. Das Ausmaß der Beschleunigung hängt von der jeweiligen Einheit ab – meist wird die Geschwindigkeit verdoppelt. Bei Truppen, die von Haus aus schon sehr schnell sind (wie etwa Oger), ist der Vorteil entsprechend geringer. Die Hast wirkt auf alle beweglichen Einheiten, Katapulte und Schiffe eingeschlossen. Die Reichweite beträgt sechs Felder.

Tote erwecken

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten, 1.500 Gold**
Tastenkürzel:	**T**
Magie-Verbrauch:	**50 pro Skelett**

Dieser Zauberspruch ist aus Warcraft 1 bekannt und dient dazu, gefallene Soldaten als Skelette den eigenen Truppen einzuverleiben. Besonders nützlich ist der Spruch in der Endphase eines Szenarios, wenn sich nur noch wenige Krieger gegenüberstehen. Die Reichweite beträgt sechs Felder. Ein Skelett wird gesteuert wie jede andere Landeinheit. Es verursacht außer den 50 Magie-Punkten keine weiteren Kosten und verbraucht auch keine Nahrung. Wenn es nicht vorher vernichtet wird, läuft seine Lebensuhr nach 25.000 Programmzyklen (gut zehn Minuten) ab. Die Kampfeigenschaften der Skelette sind nicht zu unterschätzen: Sie haben soviele Hitpoints wie normale Axtwerfer, sowie die Angriffsstärke eines Grunzers. Gerade bei Kamikaze-Einsätzen gegen anrückende Katapulte sollte man bevorzugt Skelette einsetzen. Warcraft-Experten wenden gleich mehrere Zaubersprüche (vor allem »Kampfrausch«, »Hast« und »Unheiliger Panzer«) auf die Skelette an, wodurch diese für kurze Zeit zu Elitekämpfern mutieren.

Prinzipiell kann jede tote Einheit, die in Verwesung begriffen ist, zu einem Skelett werden. Besonders perfide: Ein Todesritter könnte erst einen Gegner mit dem »Todesmantel« töten und kurz darauf ein Skelett aus ihm machen. Nur Land-Lebewesen hinterlassen eine verwesende Leiche, die wieder auferweckt werden kann, nicht aber See- und Lufteinheiten, Katapulte, Skelette oder Todesritter. Auch Menschen-Magier sind nicht recyclebar. Es darf auch nicht jede vermeintliche Leiche wiederbelebt werden: Manche liegen noch im Sterben, dann heißt es abwarten. Der Verwesungsprozeß dauert etwa 5 Sekunden. Danach verschwindet die Leiche vollständig und steht zu Erweckungsritualen nicht mehr zur Verfügung.

Wirbelwind

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten, 1.500 Gold**
Tastenkürzel:	**W**
Magie-Verbrauch:	**100 pro Wirbelwind**

Die orkischen Todesritter sind in der Lage, mit dem Wirbelwind eine wahre Naturkatastrophe aus einer Entfernung von bis zu zwölf Feldern auszulösen. Das reicht auf vielen Karten vom Ufer einer Bucht bzw. eines Flusses bis zum anderen. In Mitleidenschaft gezogen werden sämtliche Gegner, die damit in Berührung kommen. Wirbelwinde bewegen sich zufällig über die Karte und halten gut 20 Sekunden an. Alle vier Zyklen (also etwa jede Zehntelsekunde) verliert eine Einheit, die in seiner Mitte steht, vier Trefferpunkte. Lange steht man im Zentrum des Unwetters aber nicht, da sich erstens der Wirbelwind ständig bewegt und zweitens ein Entkommen für bewegliche Einheiten ein Leichtes ist. Eine periphere Berührung kostet immerhin noch einen Hitpoint pro Zehntelsekunde.

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95

Titel	
7th guest	(L+P)
11th Hour	**(L+P)**
abandoned places	(L+P)
al'qadim - fluch des djinn	(L+P)
alien logic	(L+P)
alien odyssey	**(L+P)**
alone in the dark 3	(L+P)
amberstar	(L+P)
archib. applebrooks adv.	**(L+P)**
bermuda syndrom	**(L+P)**
big red adventure	(L+P)
biing! (mit Spielstand-Diskette)	**(L+D)**
bioforge	(L+P)
bloodnet	(L+P)
Chewy - Escape from F5	**(L+P)**
command & conquer	**(L+P)**
congo	**(L+P)**
creature shock	(L+P)
crusader - no remorse	**(L+P)**
curse of enchantia	(L+P)
cyberia	(L+P)
daedalus encounter	(L+P)
dark half	(L+P)
dark sun - shattered lands	(L+P)
dark sun 2 - wake of ravager	(L+P)
death gate	(L+P)
dig, the	**(L+P)**
discworld	(L+P)
dragon lore	(L+P)
dragonsphere	(L+P)
dreamweb, universe, nietom	(L+P)
dungeon master 2	(L+P)
ecstatica	(L+P)
eric the unready	(L+P)
fade to black	**(L+P)**
flashback	(L+P)
flight of the amazon queen	(L+P)
freddy pharkas	(L+P)
gabriel knight 1	(L+P)
gabriel knight 2	**(L+P)**
gateway to the savage frontier	(L+P)
guilty	(L+P)
heimdall	(L+P)
heimdall 2	(L+P)
hell, bureau 13	(L+P)
höhlenwelt saga	(L+P)
imperium romanum	**(L+P)**
inherit the earth (erben der erde)	(L+P)
jagged alliance	**(L+P)**
jewels of oracle	(L+P)
journeyman's project 2	**(L+P)**
king's quest 7	(L+P)
knights of xentar	**(L+P)**
lands of lore	(L+P)
last dynasty	**(L+P)**
legend of faerghail	(L+P)
legend of kyrandia 3	(L+P)
les manley - lost in l.a.	(L+P)
little big adventure	(L+P)
lost eden, myst, noctrop.	(L+P)
menzoberranzan	(L+P)
mission critical	**(L+P)**
orion conspiracy	(L+P)
phantasmagoria	(L+P)
police quest: SWAT	**(L+P)**
prisoner of ice	(L+P)
prophecy of the shadow	(L+P)
ravenloft 1 strahd's possession	(L+P)
ravenloft 2 stone prophet.	(L+P)
rebel assault 2	**(L+P)**
return of the phantom	(L+P)
return to zork	(L+P)
rex nebular	(L+P)
riddle of master lu	**(L+P)**
ringworld	(L+P)
sam und max - hit the road	(L+P)
schatz am silbersee	(L+P)
shadow caster	(L+P)
shadow sorcerer	(L+P)
shannara	**(L+P)**
simon the sorcerer1	(L+P)
simon the sorcerer 2	(L+P)
space quest 6	(L+P)
spirit of adventure	(L+P)
star trek ng a final unity	(L+P)
stonekeep	**(L+P)**
summoning	(L+P)
superhero l. of hoboken	(L+P)
system shock	(L+P)
talisman	**(L+P)**
time gate 1 knights chase	**(L+P)**
torin's passage	**(L+P)**
ultima 8 - pagan	(L+P)
veil of darkness	(L+P)
vollgas	(L+P)
warcraft 2	**(L+P)**
woodruff-schnibble of azimuth	(L+P)
zak mc kracken	(L+P)

Fett gedruckte Titel sind neu!

CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25.- DM

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhnaden - Plänen zu mehreren Spielen)

Titel	L	P
Alone in the Dark 1-3	**L**	**P**
Bard's Tale 1-3	L	P
Chrono Quest 1+2	L	-
Conquests of Camelot/-of Longbow	L	P
CPS Sammelband 1	L	P
Deja Vu 1+2	L	-
Dung.-Master/Chaos strikes back	L	P
Eco Quest 1+2	L	P
Elvira 1+2 (nicht für C 64)	L	P
Eye of the Beholder 1-3	L	P
Goblins 1-3	**L**	**-**
Inca 1+2	L	-
Indiana Jones 3+4	L	P
Ishar 1-3	**L**	**P**
King's Quest 1-6	L	P
Laura Bow 1+2	L	P
Legend of Kyrandia 1+2	L	P
Leisure Suit Larry 1-6	L	P
Manhunter 1+2	L	P
Maniac Mansion 1+2	L	P
Might & Magic 3-5	L	P
Monkey Island 1+2	L	P
Police Quest 1-4	L	P
Prince of Persia 1+2	L	P
Quest for Glory 1-4	L	P
Space Quest 1-5	L	P
Spellcasting 101+301	L	-
Star Flight 1+2	L	-
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2	L	P
Ultima 3-6	L	P
Ultima 7/1+U 7/2+Forge o.Virt.	L	P
Ultima Underworld 1+2	L	P
Wizardry 6+7	L	P

DIE RATGEBER

SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEIT und RUF-/FAXNUMMER!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

CPS
FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte .... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme .... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

1 WING COMMANDER 4 PC CD-ROM DV 99.95

2 REBEL ASSAULT 2 PC CD-ROM DA 69.95

3 COMMAND & CONQUER PC CD-ROM DV 89.95

	DIE WEITEREN PLÄTZE	CD-ROM
4.	PHANTASMAGORIA DV	89.95
5.	WARCRAFT 2 DV	79.95
6.	DRUIDENZIRKEL (DRUID) DV	69.95
7.	CYBERMAGE: DARKLIGHT DV	89.95
8.	CAESAR 2 DV	79.95
9.	GABRIEL KNIGHT 2 DV	89.95
10.	DER SEELENTURM DV	69.95

BESTELLANNAHME MO.-FR. 9⁰⁰-17⁰⁰ UHR TELEFON(0221) 92571427

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN UND NEUE RUF-/FAXNUMMER!

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.
Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. FAXGERÄT (0221) 25 69 86

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!
Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung dieser Anzeige werden ältere Angebote unültig!

AUFTRAGGEBER PP 0596

NAME, VORNAME ....

STRAßE ....

PLZ ORT ....

TELEFON .... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ....

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

ABC World of Animals	DA	75.90	Discworld	DV	75.90	Quest for Fame	DA	87.90
Aces over Europe	DA	25.90	Druidenzirkel	DV	62.90	ran Trainer 2	DV	68.90
AH-640 Longbow	DV	84.90	Duke Nukem 3D		a.A.	Rayman	DA	65.90
Albion	DV	79.90	Dungeon Keeper	DV	85.90	Realms of Chaos	DA	44.90
Alone in the Dark Trilogy		68.90	DSA 3-Schatten über Riva		a.A.	Rebel Assault	DA	36.90
▪ *Angel Devoid*	*DA*	*62.90*	Earth Worm Jim 1 + 2	DV	64.90	▪ *Rebel Assault 2*	*DV*	*79.90*
▪ *Anvil of Dawn*	*DV*	*73.90*	▪ *Earthsiege 2*	*DA*	*71.90*	▪ *Red Ghost*	*DV*	*76.90*
▪ *Arcade America*		*78.90*	Ecco the Delphin	DV	59.90	▪ *Renegade-Return to..*	*DV*	*57.90*
Assault Rigs	DA	68.90	Empire 2		64.90	Ring der Nibelungen	DV	62.90
▪ *Batman Forever*	*DA*	*82.90*	▪ *ESPN Extreme Games*		*56.90*	Rivers of Dawn		67.90
Battle Isle 3	DV	71.00	Extreme Pinball	DA	59.90	▪ *Rise of the Robots 2*	*DV*	*82.90*
▪ *Battles in Time*	*DA*	*61.90*	▪ *F 1 Manager 96*	*DV*	*73.90*	Sam + Max	DV	35.90
Bermuda Syndrome	DV	77.90	▪ *Fantasy General*	*DA*	*67.90*	▪ *Sensible Golf*	*DA*	*62.90*
Betrayal at Krondor	DA	25.90	▪ *Fast Attack*	*DV*	*65.90*	▪ *Shannara*	*DV*	*75.90*
Big Red Racing	DV	72.90	Fifa Soccer 96	DV	79.90	▪ *Shellshock*	*DV*	*75.90*
Biing	DV	59.90	Form. One Grand P. 2	DA	94.90	Shivers (Windows)	DV	76.90
Bitmap Brother Comp.	DA	29.90	Gabriel Knight 1	DV	25.90	▪ *Silent Hunter*	*DV*	*69.90*
Bleifuß		56.90	Gabriel Knight 2	DV	82.90	Silent Steel (Windows)	DV	103.90
▪ *Braindead 13*	*DV*	*65.90*	Gene Wars	DV	79.90	Sim City 2000 (Win'95)	DV	87.90
Bundesliga M. Hattrick		62.90	Grand Prix Manager	DV	85.90	Simon the Sorcerer 2	DV	65.90
▪ *Burning Steel 4*	*DV*	*68.90*	Hardball 5	DA	74.90	(-incl. T-Shirt)		
Caesar 2	DV	77.90	Hugo 3	DV	62.90	Star Trek:25th Aniv.	DA	27.90
Casino Deluxe	DA	49.90	Incredible Machine	DA	25.90	Star Trek:A Final..	DV	72.90
Championship Manager 2		89.90	Indiana Jones 4	DV	35.90	Steel Panthers	DV	67.90
Chewy Esc v. F5	DV	62.90	Indy Car Racing	DA	24.90	Stonekeep	DV	89.90
Chronicle o.t. Sword		75.90	Indy Car Racing 2	DA	75.90	▪ *Supreme Warrior*		*77.90*
▪ Chronomaster	DA	75.90	John Madden 96	DA	79.90	System Shock Classic	DA	33.90
CivNet	DV	89.90	Johnny Bazookatone	DA	69.90	Team Chef	DV	81.90
▪ Civilization 2	DV	a.A.	Kings Quest 7	DV	38.90	Terminator-F. Shock	DV	75.90
CREATIVE LABS BLASTER CD LAUFWERK	6x	225.-	Kyrandia 3	DV	24.90	▪ *Terra Nova*	*DA*	*73.90*
			▪ *Lode Runner Net*	*DV*	*75.90*	TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
			Mad TV 2		73.90	The Compl. Carriers at War		73.90
SideWinder 3D Pro Microsoft incl. Fury 3		112.-	▪ *MAG!*	*DV*	*69.90*	The Dark Eye	DA	74.90
			▪ *Manic Karts*	*DA*	*35.90*	The Dig	DV	73.90
			▪ *Master of Antaris*		*a.A.*	The Hive (Win 95)	DA	62.90
Claim to Power (Win '95)		78.90	Mechwarrior 2 (Win'95)	DV	75.90	Thexder (Win 95)	DA	59.90
▪ *Colony Wars 2492*	*DV*	*89.90*	▪ *MegaTriPack*	*DA*	*38.90*	This Means War	DV	86.90
Command + Conquer	DV	87.90	▪ *Mega Pack 5*	*DA*	*78.90*	Thunderhawk 2	DV	75.90
▪ *- Ausnahmezustand*	*DV*	*29.90*	Millennia	DV	62.90	Thunderscape	DV	69.90
▪ *- The covert Operations*		*39.90*	Monopoly	DV	62.90	Tie Fighter (SVGA)	DV	75.90
▪ *- Level Editor*		*28.00*	▪ *Myst Special Ed.*	*DV*	*68.90*	Tilt Pinball		56.90
Conqueror a.d. 1081	DV	75.90	Nascar Racing	DA	27.90	Time Gate	DV	79.90
▪ *Conquest of the New World*		*83.90*	NBA Jam Tournament	DA	87.90	Top Gun-Fire at Will		82.90
Creature Shock	DV	24.90	NBA Live 96	DA	79.90	Torins Passage	DV	82.90
Crusader - No Remorse	DV	79.90	Need for Speed	DV	79.90	Touche-5th Musketier	DV	68.90
Cyberia 2	DV	75.90	NFL Quarterback Club 96		82.90	Turrican 2	DV	57.90
Cybermage	DV	80.90	NHL Hockey 96	DV	79.90	Warcraft 2	DV	74.90
▪ *Cyberstorm*	*DA*	*77.90*	Panzer General 2	DA	68.90	▪ *- Zusatz CD*	*DV*	*26.90*
▪ *Cyril Cyberpunk*	*DA*	*43.90*	▪ *Perfect General 2 Data*		*42.90*	Warlords 2 Deluxe		74.90
▪ *Daggerfall*	*DV*	*81.90*	PGA Tour 96-Data Disk	DA	39.90	Wayne Gretzky All Stars	DA	69.90
Death Gate	DA	75.90	Phantasmagoria	DV	82.90	Werewolf vs Comanche	DV	76.90
Der Kapitalist	DV	73.90	Pinball 95 (Win 95)	DA	53.90	Westwood Compilation	DV	75.90
▪ *Der Planer 2*	*DV*	*73.90*	Pinball Wizard 2000	DV	68.90	▪ *Wing Commander 4*	*DV*	*99.00*
▪ *Descent 2*	*DV*	*87.90*	Pole Position	DV	84.90	▪ *Wing Commander 4*	*engl*	*99.00*
Destruction Derby	DA	88.90	Police Quest Collection		71.90	Worms	DV	65.90
▪ *Die Fugger 2*	*DV*	*79.90*	Prisoner of Ice	DV	63.00	WWF Wrestle Mania	DA	89.90
▪ *Die Siedler 2*	*DV*	*69.90*	Quaterback Attack		78.90	Z	DV	75.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp	165.-	Sony CDU 77 E (4-fach)	219.-
Soundblaster 32 PnP	259.-	MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3	112.-
Soundblaster AWE32 PnP	415.-	MS SideWinder 3D Pro	92.-
Gravis Ultrasound Plug & Play 512 KB	319.-	GRAVIS Gamepad	39.-
Gravis Ultrasound Plug & Play	229.-	GRAVIS "Grip + NHL	159.-
Yamaha SW 20 PC SoundEdge	159.-	GRAVIS "Grip Pads"	57.-
Yamaha DB 50 XG	189.-	GRAVIS "Thunderbird"	93.-
Roland SCD-15	399.-	Wingman EXTREME	85.-
Mitsumi FX 400 B	199.-	Wingman LIGHT	49.-
Mitsumi FX 600	275.-	Thrustmaster XL Action	65.-
NEC 4fach - Spin	159.-	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	259.-

Stammkunden geg. Rechnung	DM 6.50	Nachnahme zzgl. 3.- Zkgeb. DM 9.90
Vorauskasse	DM 6.50	Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

3...2...1...

Magellan INTERTAINMENT

WAFFENKUNDE

Hier finden Sie Warcraft-Facts, die weder dem Handbuch noch dem Editor zu entnehmen sind.



Unheiliger Panzer

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten, 2.500 Gold**
Tastenkürzel:	**U**
Magie-Verbrauch:	**100 pro Panzer**

Beim teuersten Zauberspruch auf Ork-Seite geht es mit dem Teufel zu, daher der Name. Eine Einheit mit Unheiligem Panzer ist für etwa 13 Sekunden völlig unverwundbar. Der Spruch ist auf alle beweglichen Einheiten anwendbar, die Randalier-Kobolde zerplatzen allerdings unter dem großen Druck des Zaubers. Die Angriffskraft von Einheiten wird durch den Unheiligen Panzer nicht erhöht, der Zauberspruch kann aber mit anderen kombiniert werden und entfaltet erst so seine ganze Macht.



Sofortiger Tod

Einheit:	**Todesritter**
Erforschung:	**Tempel der Verdammten, 2.000 Gold**
Tastenkürzel:	**O**
Magie-Verbrauch:	**25–250**

Dieser Zauberspruch ist in Anwendung und Funktion mit dem »Blizzard« der menschlichen Magier identisch, sieht aber anders aus. Während bei einem Blizzard noch etwas Zeit bleibt, um angesichts der herannahenden Eisspitzen zu fliehen, verursacht die Ork-Variante sofort Schaden. Wird man selbst mit diesem Flächen-Kampfzauber angegriffen, ist der Exorzismus-Spruch die beste Abhilfe. Er wirkt zwar nicht gegen den Zauber als solchen, doch macht er dem schuldigen Todesritter schnell und aus sicherer Entfernung den Garaus. **(la)**

Jede Ork-Einheit in Warcraft hat ein Pendant auf Menschenseite, der dieselbe Panzerung, Geschwindigkeit und Angriffstärke aufweist. Bei der tabellarischen Auflistung ist deshalb zum Beispiel mit einem »Ritter« immer auch ein »Oger« gemeint.

Tempo & Kampfkraft

Der subjektive Eindruck von der Geschwindigkeit der Einheiten täuscht manchmal – achten Sie auf die Werte, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Eine Geschwindigkeit von »10« ist dabei tatsächlich doppelt so schnell wie eine von »5«.

Der Kampf-Algorithmus ist intern komplexer, als es die Anzeige der »Kampfkraft« vermuten läßt. Jede Einheit richtet zwei Arten von Schaden an. Diesen Höchst- und Mindestschaden kann man auch im Szenario-Editor einsehen. Der »Höchstschaden« wird durch die Panzerung der angegriffenen Einheit gemindert bzw. abgeblockt. Der »Grund-Schaden« hingegen wird immer verursacht, egal wie gut die Panzerung ist. Bei jedem Schlag werden beide Schadenswerte ausgerechnet, dann zusammengezählt – und schließlich spielt auch noch der Zufall mit. Fähren können übrigens von allen Landeinheiten angegriffen, aber auch von Arbeitern repariert werden.

Die interne Warcraft-Uhr

Warcraft mißt die Zeit nicht in Minuten und Sekunden, sondern in »Programmzyklen«. Wie lange diese genau dauern, hängt von der Rechengeschwindigkeit des verwendeten Systems und den Voreinstellungen ab. Auf einem Pentium 133 MHz entspricht eine Sekunde knapp 40 Programmzyklen, aufgrund der Programmierung hält sich der Unterschied zu kleineren Systemen in Grenzen. Im Zusammenhang mit der Kampfkraft der Truppen kommt diesem internen Timing große Bedeutung zu: Wie oft kann jede Einheit zuschlagen? **(Florian Müller/la)**

Hier sehen Sie die Angriffsfrequenz der Truppen. Die Sekundenangaben sowie die Angriffe pro Minute beziehen sich auf einen Pentium 133.

Welche Einheiten?	Zyklen	Sekunden	Angriffe/min
Arbeiter, Soldaten, Ritter, Peone, Grunzer, Oger	25	0,7	85
Skelette	35	0,9	67
Magier, Todesritter	40	1,0	60
Ranger, Berserker, Bogenschützen, Axtwerfer	65	1,7	35
U-Boote, Riesenkröten	100	2,6	38
Zerstörer	120	3,2	19
Kanonentürme, Wachtürme	150	3,9	15
Greifenreiter, Drachen	190	5,0	12
Ballistal, Katapulte	200	5,3	11
Schlachtschiffe, Kampfpott	230	6,1	10

Wieviel Schaden richtet jeder Angreifer (links) bei jeder anderen Einheit (oben) durchschnittlich an? Der minimale Schaden beträgt dann zwei Drittel davon, der maximale ist um ein Drittel höher. Explodierende Demolier-Teams richten konstant 400 Schadenspunkte an.

Name	Arbeiter	Soldaten	Katapulte	Ritter	Schützen, Magier, Tanker, Zwerge	Fähren	Zerstörer	Schlachtschiffe	U-Boote	Zeppeline	Drachen	Skelette	Dämonen	alle Gebäude
Arbeiter, Zwerge	4,5	3	4,5	1,5	4,5	—	—	—	—	—	—	4,5	—	1,5
Soldaten, Skelette	7,5	6	7,5	4,5	7,5	—	—	—	—	—	—	7,5	—	3
Katapulte	60	59	60	57	60	60	53	50	60	—	—	60	—	45
Ritter	9	7,5	9	6	9	—	—	—	—	—	—	9	—	3
Bogenschützen	7,5	6	7,5	4,5	7,5	7,5	4,5	4,5	7,5	6	4,5	7,5	6	4,5
Magier	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5
Zerstörer	27	26	27	24	27	27	20	15	27	26	23	27	26	12
Schlachtschiffe	98	96	98	95	98	98	90	87	98	—	—	98	—	83
U-Boote	38	36	38	35	38	38	30	27	38	—	—	38	—	23
Drachen	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Dämonen	7,5	6	7,5	4,5	7,5	7,5	1,5	1,5	7,5	6	4,5	7,5	6	1,5

Jet Stream

Internet: http://www.trv.de/Jet-Stream
Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.
BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#
TEL: (07247)946170
(07247)946171
FAX: (07247)946172

Hard &Sofware Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofsplatz 3,76646 Bruchsal

PC CD-Rom

11th Hour DV 69,99

3D Lemminge	DA 69,99
3D Ultra Pinball	DV 64,99
Albion	DV 79,99
Alien Virus	DA 49,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DA 64,99
Apache Longbow	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 74,99
Ascendancy	DV 74,99
Assault Rigs	DA 69,99

Battle Cruiser 3000 AD DV* 64,99

Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 54,99
Braindead 13	DV*64,99
Buried in Time	DV 69,99
Burning Steel 4	DV 69,99
Caesar 2	DV 79,99
Civilization 2	DV *

C&C Mission CD DV 29,99

Command Aces of the Deep	DV 79,99
Conqueror A.D. 1086	DV 79,99
Crusader	DV 79,99
Cyberspeed /Win95	DV 64,99
Das schwarze Auge 3	DV*79,99
Der Druidenzirkel	DV 59,99
Der Planer 2	DV*74,99
Der Reeder	DV 44,99

Decent 2 DA *84,99

Die Fugger 2	DV*79,99
Die Siedler 2 - veni, vidi, vici	DV*84,99
Discworld	DV 74,99
Duke Nukem 3D	DV*79,99
Earth Siege 2 /Win95	DA*79,99
Entomorph	DA 64,99
Fade to Black	DV 74,99
FIFA Soccer 96	DV 79,99

Formula One GP 2 DV* 99,99

Frankenstein - T.t.E.../Win95	DV 89,99
Front Page Football 96	EV 69,99
Gabriel Knight 2	DV 84,99
Gene Wars	DV*79,99
Grand Prix Manager	DV 79,99
Hexen	DA 44,99
Hi Octane	DV 29,99
Human Recall	DV 49,99
In The 1st Degree	DA 79,99

J.Maddon Football DV* 79,99

Kingdom of Magic	DV*69,99
Kings Quest 7	DV 34,99
Lion	DA*64,99
MAG!!!	DV 69,99
Magic Carpet 2	DV 69,99
Manic Karts	DA 34,99
Mechwarrior 2 /Win95	DV 79,99
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV 39,99
Metal Marines	EV*59,99
Myst Special Edition	DV 59,99
NBA Jam Tournament	DA 84,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Panzer General 2	DA 64,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA 69,99
Phantasmagoria	DV 84,99
Pitfall /Win95	DV 79,99
Pole Position	DV 74,99
Police Quest SWAT	DV 74,99
Pool Champion/Win95	DA 54,99
Primal Rage	DV 69,99
Pro Pinball - The Web	DV 49,99
Quest for Fame	EV 89,99
Ran Soccer	DV 69,99
Ran Trainer 2	DV 59,99
Raven Project	DV 49,99
Rayman	DA 69,99
Rebel Assault 2	DV*79,99
Riddle o. Master Lu	DV*84,99
Ripper	DV 79,99
Rise of the Robots 2	DA 84,99

Shannara DV 74,99

Silent Thunder /Win95	DA 84,99

Sim Town DV 64,99

Simon the Sorcerer 2	DV 79,99
Star Ranger	DV 59,99
Star Trek Deep Space Nine	DA*69,99
Star Trek Omnipedia	EV 69,99
Star Trek: Generations	DV *
Steel Panthers	DA 64,99
Stonekeep	DV 79,99
Strike Base	DV*64,99
Teamchef	DV 84,99
Terminator - Future Shock	DV 74,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV 84,99
The Dig	DV 69,99

This means War! DV *89,99

Thunderhawk 2	DV 64,99
Thunderscape	DV 59,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA 64,99
Tilt	DA 49,99
Top Gun - Fire At Will	EV 84,99
Torin`s Passage	DV 84,99
Urban Runner	DV*84,99
Warcraft 2	DV 79,99
Warhammer-im Sch.../Win95	DA*64,99
Westwood Comp.	DV 64,99
Wing Commander 3	DV 79,99

Wing Commander 4 DV 94,99

Wolf	DV 64,99
WWF Wrestle Mania	DA 79,99

Z DV *69,99

SONY-Playstation

SONY Playstation	559,00
Alien Triology	84,99
Defcon 5	84,99
Fifa Soccer 96	84,99
Shell Shock	84,99

Sega Saturn

SEGA Grundgerät	639,00
Alien Triology	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
Rayman	84,99
SEGA Rally	94,99

Joysticks

Gravis Game Pad	37,99
Gravis Firebird	119,99
Formular T2 Lenkrad+Pedals	239,99
CH Pedals	109,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Flight Stick Pro	124,99
Wing Man Extreme	87,99
MS Sidewinde 3D Pro+Fury3	99,99

Hardware

4-Speed CD Rom	150,00
6-Speed CD Rom	230,00
Quantum Fireball 1,2GB	400,00
Cherry Tastatur Win 95	70,00
Pentium Board+Intel P100	650,00
PS/2 4MB Ram Modul	150,00
PS/2 8MB Ram Modul	300,00
Sound Blaster 16 Vibra	180,00
Sound Blaster 32 pnp	290,00

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

Vorkasse DM6,90 (Euroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

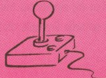
Ab DM 250 keine Portokosten

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH
Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	3,5	CD
AD & D Collector's Ed.	–	75,–
Age of Rifles*	–	89,95
Alien Trilogy*	–	89,95
Arcade America	–	79,95
Bad Mojo	–	89,95
Batman Forever	–	85,–
Battle Isle 3 WIN95	–	75,–
Battlecruiser 3000 AD*	–	89,95
Beavis & Butthead WIN95	–	69,95
Big Red Racing*	–	79,95
Bleifuß	–	59,95
Brain Dead 13	–	69,95
Caesar 2	–	85,–
Championship Manager 2	–	95,–
Civilization 2*	–	95,–
CivNet	–	89,95
Crusader–No Remorse	–	85,–
Command & Conquer	–	85,–
C & C Scenario 1	–	29,95
Congo	–	79,95
Conqueror A.D.1086	–	85,–
Conquest o.t. new World*	–	89,95
Cyberia 2*	–	85,–
Daggerfall – Arena 2*	–	99,95
Descent 2*	–	89,95
Diablo*	–	89,95
Dig, The	–	69,95
Druidenzirkel, Der	–	75,–
DSA 3*	–	85,–
Dungeon Keeper*	–	85,–
Earthsiege 2*	–	89,95
Earthworm Jim 2 + 1	–	75,–
ESPN Extreme Games	–	59,95
F1 Grand Prix 2*	–	95,–
F1 Grand Prix Manager	–	89,95
F1 Manager '96*	–	89,95
Fantasy General	–	75,–
Fast Attack	–	89,95
FIFA Soccer '96	–	85,–
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	89,95	89,95
Fritz 4	–	149,95
Fugger 2, Die*	–	85,–
Gabriel Knight 2	–	85,–
Hardball 5	–	75,–
Harpoon 2 Deluxe	–	89,95
Hugo (Kabel 1)	–	75,–
I have no mouth, and i.....	–	99,95
IndyCar Racing 2	–	89,95
Into the Shadows*	–	89,95
Jagged Alliance Data*	49,95	49,95
Jetfighter 3*	–	99,95
John Madden 96*	–	85,–
Lands of Lore 2*	–	89,95
Mad TV 2*	–	85,–
MAG	–	75,–
Magic the Gathering*	89,95	89,95
Maniac Karts	–	49,95
Master of Orion 2*	–	95,–
Mechwarrior 2 + Data	–	85,–
Micro Maschines 2 Spez.	–	55,–
Monopoly	–	75,–
Myst	–	75,–
Navy Strike*	99,95	99,95
NBA Live 96	–	85,–
Need for Speed	–	85,–
NHL Hockey 96	–	85,–
Panzer General 2	–	75,–
Pax Imperia 2*	–	89,95
Pitfall WIN95	–	85,–
Pole Position	85,–	85,–
Police Quest 5 – Swat	–	79,95
Rayman	–	79,95
Rebel Assault 2	–	75,–
Riddle of Master Lu, The	–	85,–
Ripper	–	89,95
Rise 2 – Resurrection	–	85,–
Shannara	–	85,–
Shell Shock*	–	79,95
Sid Meier Collection	–	89,95
Siedler 2, Die	–	89,95
Silent Hunter	–	89,95
Silent Thunder	–	89,95
Sim Sity 2000	89,95	95,–
Space Bucks	–	89,95
Spycraft	–	85,–
Star Trek – TNG	–	75,–
Steel Panthers	–	75,–
Teamchef	–	89,95
Terra Nova	–	89,95
Tilt	–	59,95
TFX Eurofighter 2000	–	89,95
This means War	–	79,95
Top Gun-Fire at Will	–	85,–
Tower	–	99,95
Transport Tycoon Deluxe	–	89,95
Urban Runner*	–	89,95
US Navy Fighters Gold	–	85,–
Vollgas	–	85,–
Warcraft 2	–	79,95
Warhammer	–	75,–
Werwolf vs. Comanche	–	79,95
Wing Commander 4	–	99,95
Wizardry Gold*	–	89,95
Wooden Ships & Iron Men	–	89,95
Worms	79,95	75,–
Z*	–	89,95
Zork Nemesis*	–	89,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spieletitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostenpauschale DM 10,– ; Ausland DM 25,–
Kreditkarten: Eurocard-Master / Visa / Amex
Versandpreise sind Ladenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.



BLOWN AWAY

Magellan Intertainment

Telefon: 089-61450614
Telefax: 089-61450610
Händleranfragen erwünscht

Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH i.G.

KOMPLETTLÖSUNG: DIE ZUSATZMISSIONEN VON COMMAND&CONQUER

JURASSIC & CONQUER

Gib den Dinos keine Chance: Mit unserer Lösung zu »Der Ausnahmezustand« kommen Sie heil durch alle 20 Missionen.

Dinosaurier-Jäger René Roggenbuck hat sich durch die insgesamt 20 Szenarios von »Command&Conquer: Der Ausnahmezustand« gekämpft. Da die neuen Missionen nicht aufeinander aufbauen, können sie in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Eine Ausnahme bilden die nicht frei anwählbaren fünf Bonusmissionen. Diese aktiviert man durch Start des Programms per

C&C FUNPARK

von MS-DOS aus, danach muß ein »Neues Spiel« gestartet werden. Nach Aussage von Virgin funktioniert die Missions-CD übrigens auch in Verbindung mit der C&C-Demoversion, die sich auf der CD-ROM von PC Player plus 04/96 befindet.

Gegen die häufig attackierenden Invasoren und Kommandos haben sich Buggies bzw. Wüstenjäger bewährt. Der Computer führt fast immer Großangriffe durch. Daher stets starke Abwehrstellungen errichten und die eigenen Kräfte nur massiert vorrücken lassen. Der NOD-Atomschlag ist zwar mächtiger geworden, kann jedoch vom Spieler nur einmal pro Mission eingesetzt werden. Nach Gebrauch den Tempel also wieder verkaufen. Besitzt die Gegenseite Atomwaffen, immer genug Geld auf der hohen Kante behalten, um wichtige Gebäude schnell ersetzen zu können. Risikoscheue Generäle sollten nach gelungenen Aktionen abspeichern.



1. Mission: Von dieser Stelle aus beharken unsere Einheiten ungestört die feindliche Stellung.

Erste GDI-Mission: Stromausfall

Unsere beiden Elitekämpfer müssen dem bald am südwestlichen Kartenrand auftauchendem MBF einen Weg vorbei an den gegnerischen Obelisken ermöglichen. Es bleibt aber noch genug Zeit, ein paar Bonus-Credits abzustauben, indem wir einen Kämpen (per Spreng-Befehl auf die Kirche!) über den Dorfplatz schicken. Dem Weg folgend, erreichen unsere Kommandos danach eine Brücke. Durch deren Überquerung erhalten wir einen Luftangriff, dem der dahinter lauernde Jagdpanzer zum Opfer fällt. Nach der Sprengung der Kraftwerke errichten wir mit dem inzwischen eingetroffenen MBF unsere Basis in zentraler Lage unmittelbar am Talende. Nach der Raffinerie und einer Kaserne bauen wir drei Heliports, so daß wir bequem alle Geschütztürme und Obelisken zerstören können. Während unsere Basis von den Truppen gegen Infanterieüberfälle gesichert wird, baut man einige Panzer nach. Gleichzeitig sollte die Umgebung mit einem Wüstenjäger erkundet und gelegentliche Angriffe aus dem Süden mit Hilfe eines Wachturms abwehrt werden. Das Tiberium-Feld im Norden wird vom Gegner abgeerntet, was wir ihm mit der Entsendung zweier Panzer erschweren. Die Basen des Computers liegen in den beiden nördlichen Kartenecken, wiederum bewacht von Obelisken. Achtung: Die Türme sind durch SAM-Sites gedeckt, mit dem Einsatz der Orcas also warten, bis Bodentruppen diese Gefahr beseitigt haben.

Ein Schwachpunkt der nordöstlichen Basis läßt sich gut ausnutzen, um sie ungestört schwer anzuschlagen (siehe Bild) und dann zu vernichten. Die andere Festung wird zwar nur von einem Obelisken und zwei Geschütztürmen bewacht, führt aber im Verteidigungsfall einen Atomschlag durch. Nach einer kurzen Reparaturpause stürmen unsere restlichen Truppen deshalb in zwei getrennten Wellen los, um nicht Gefahr zu laufen, auf einen Schlag vernichtet zu werden.

2. Höllenzorn

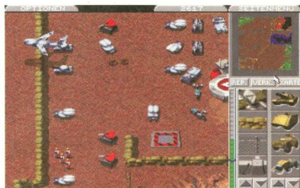
In dieser Mission gilt es zunächst, dem Gegner einen Teil seiner Basis abzujagen. Bewegen Sie dazu die Anfangstruppen nach Osten. Herannahende Bots werden mit den Schützen angegriffen, während sich die restlichen Einheiten um die Geschütztürme am Lagereingang kümmern. Nun starten wir ein kleines Himmelfahrtsunternehmen: Zwei schnelle Grenadier-Bots stürmen das Lager und nehmen die beiderseits der südlichen Radarstellung befindlichen Kisten auf. Dann kommt das behäbige MBF mit seiner Eskorte nach. Auf keinen Fall die NOD-Kaserne angreifen, da sie sonst Flammenwerfer in die Schlacht schickt. Statt dessen errichten wir unter dem Schutz unserer Truppen eine eigene Kaserne und produzieren einen Invasor, der die NOD-Kaserne einfach übernimmt.

Jetzt können Sie mit dem Bau einer Raffinerie beginnen und die beiden Geschütztürme am Ostausgang des Lagers ins Visier nehmen. Stören Zäune bei der Plazierung von Gebäuden, reißt man sie mit Panzern ein. Vor dem nördlichen Lagerausgang mehrere Wach- und Geschütztürme errichten, der Gegner greift hier ständig an. Die großen Tiberium-Vorräte in der Kartenmitte werden mit Hilfe einer langen Sandsack-Barriere für unsere Sammler reserviert. Die NOD-Basis im Norden sollten Sie durch das westliche Tor angreifen: Heerscharen von Grenadieren kümmern sich um die Türme, Panzer um die lästigen Flammenwerfer-Tanks. Am Nordrand der Karte entlang gelangen Sie zum Energiezentrum nebst Tempel, nach deren Vernichtung der Kern der Basis wie üblich erobert wird.


2. Mission: Unsere Verteidigungsstellung wehrt einen Angriff ab.

3. Infiltriert

Als erstes die Spielgeschwindigkeit auf das Minimum stellen, dann die Mission neu starten. Verkaufen Sie sofort die von den Gegnern angepeilte Raffinerie, die frei werdenden Schützen schalten die Bots aus – so sparen Sie sich langwierige Kämpfe innerhalb der Basis.



3. Mission: Frisch angelieferte NOD-Truppen warten zusammengepfercht unseren Angriff ab.

Konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Einheiten auf einzelne Eindringlinge und bilden Sie Grenadiere aus. Die Fabrik muß unbedingt gerettet werden! Der volle Ernter im Osten wird schnellstens zurückbeordert und der Bau einer neuen Raffinerie begonnen. Um zu verhindern, daß ein NOD-Geschützturm innerhalb der eigenen Basis auftaucht, plaziert man ein Gebäude an dieser Stelle.

Gegen die regelmäßig anrückenden Invasoren errichten wir einen Wachturm am Basiseingang. Zur Verteidigung bauen wir hauptsächlich Panzer nach. Bei guter Pflege unserer Einheiten haben wir bald genug Feuerkraft zusammen, um selbst vorrücken zu können. Die NOD-Basis in der nordöstlichen Ecke verteidigt sich unter anderem mit zwei Hubschraubern. Dessen Aufmerksamkeit wird mit einem Wüstenjäger geweckt, der sie dann in Reichweite unserer Luftabwehr lockt. Wahlweise kann man sich durch den Bau einer Sandsackreihe in Richtung des Sees die östlichen Tiberium-Felder sichern, oder auch die feindliche Basis vollkommen isolieren.

4. Datenübertragung

Das Ziel dieser Mission ist das Einsammeln zweier Kisten in der nordöstlichen Kartenecke. Rücken Sie möglichst am Westrand der Karte entlang nach Norden vor. Bilden Sie dabei folgende Formation: voraus die Panzer, gefolgt von Raketenwerfer und Kommando. Grenadiere und Wüstenjäger bilden die Nachhut. Am besten tastet man sich in kleinen Schritten vor, um auftauchende Gegner in größtmöglicher Entfernung angreifen zu können. Das Kommando übernimmt dabei alle Bots, die Panzer und der Raketenwerfer den Rest. Rücken unsere Truppen in der nordwestlichen Ecke über eine Sandsack-Barriere ins Dorf vor, landet am Ausgangspunkt unserer Mission ein Transporthubschrauber als Verstärkung. Mit ihm setzten Sie über den Fluß, den Sie östlich des Dorfs entdeckt haben. Dort ausgestiegen, erspäht der Elitekämpfer weitere Landeplätze zur Überquerung des angrenzenden Gebirgszuges, von dem aus ein paar Raketen-Bots erledigt werden. Weiter östlich erreichen Sie schließlich eine Siedlung, in der die gesuchten Kisten unbewacht herumliegen.

5. Primärziel

Exaktes Ziehen ist bei dieser Mission unerläßlich, beachten Sie bitte unsere Karte. Mit einer Handvoll Infanteristen beginnen wir an der Stelle »1«. Hier trifft auch sporadisch Nachschub ein. Also warten wir gemütlich auf den ersten Schwung und arbeiten uns mit der ganzen Truppe zu »2« durch. Bei »3« lauert ein Flammenpanzer, dem wir solange einzelne Schützen entgegenschicken, bis ihm anscheinend das Kerosin ausgegangen ist. Daraufhin greifen wir ihn mit dem Rest der Gruppe an. Durch die Vernichtung des Panzers erhalten wir neue Truppen. Gelingt es ihm aber, zu entkommen, bewegt er sich zu »5« und sollte spätestens dort zerstört werden. Der Buggy bei »4« sollte kein Problem sein. Entsenden Sie eine schnelle Einheit als Vorauskommando nach »6«, erscheinen zum letzten Mal frische Truppen. Ist das Krankenhaus »K« erreicht, sprengen wir ein Loch in den Zaun, holen die drei Wissenschaftler von ihrer Gartenparty ab und bringen sie schleunigst zum Punkt »6«. Während unser Nachschub heranzieht, erfolgt der befürchtete Atomschlag; die Überlebenden schließen sich unseren Reihen an.

Nun tauchen bei »7« oder »8« zwei Flammenpanzer auf, an denen der Nachschub mit gehörigem Abstand vorbeiziehen sollte. Gelingt dies nicht, müssen die übrigen Grenadiere und Raketen-Bots alleine bei »9« mit einem Panzer fertig werden. Ein weiterer Flammenpanzer wird bei »10« von den Wüstenjägern abgelenkt, während ihn Raketen-Bots aus einer anderen Richtung beharken. Nach dem NOD-Buggy bei »11« wird der von einem Tarnpanzer bewachte Landeplatz »L« erreicht. Betritt man diesen, kommt ein Transportheli herbei, in den einer der Wissenschaftler einsteigen muß. Als Alternative können besonders wagemutige Kommandeure versuchen, mit wendigen Wüstenjägern bis zum Landeplatz durchzubrechen und den Transporthubschrauber halbwegs unbeschadet zu den bei »6« wartenden Fluggästen zu schicken.

6. Glückes Schmied

Da Sie mitten in eine Schlacht hineinplatzen, sollten Sie erst mal die Spielgeschwindigkeit herabsetzen, sich das Geschehen einprägen und die Mission erneut starten. Den südlichsten Panzer sofort zurückziehen. Die restlichen Fahrzeuge der Basis greifen als Pulk die Schützen und Raketen-Bots von Süden her an, und zwar einen nach dem anderen. So können unsere Orcas die Panzer und Krads schneller zerstören. Den beiden Mammuts im Norden wird noch schnell der Befehl gegeben, den Flammenpanzer zu vernichten. Der zurückgezogene Panzer wendet nun und greift die Artillerie auf der Anhöhe westlich der Straße an. Das im Norden erscheinende MBF fahren wir umgehend über die freigekämpfte Straße in die Nähe der Rauchkerze und schlagen hier unsere Basis auf.

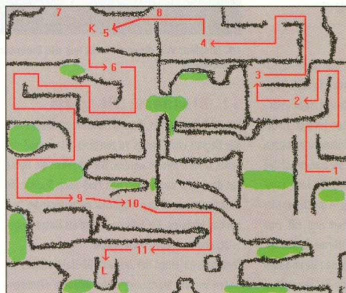
Der Verkauf der Wachtürme erhöht unser Startkapital. Spätestens nach dem zweiten Sammler mehrere Panzer zur Verteidigung bauen. Vor weiteren Erkundungsfahrten wird ein Befestigungsturm errichtet, um die NOD-Helikopter wie üblich in eine Falle zu locken. In dieser Mission bietet es sich an, Engstellen mit Panzern abzudichten. Auch lohnt es sich, weitere Orcas herzustellen: Die Basis in der Mitte verfügt nur über eine SAM-Site, die Festung in der Nordwestecke über gar keine. Letztere wird später übernommen, um dort eine weitere Raffinerie zu errichten. Die mit Nuklearraketen ausgestattete Hauptbasis in der Südwestecke sollte erst ganz zum Schluß angegriffen werden. Achtung: Die Bruderschaft verfügt über Luftangriffe!

7. Toter Winkel

Diesmal dürfen wir den Gegner mit seinen eigenen Waffen schlagen. Das Kommando sichert die westliche Basis und sprengt beide SAM-Sites.

Vier Invasoren besetzen die Hand von NOD, die Radaranlage und zwei Kraftwerke. Um Schützen bauen zu dürfen, verkaufen Sie das Radar sowie ein Kraftwerk. Dann stürmt unsere Schar die östliche Basis (siehe Bild).

Der fünfte Invasor übernimmt die Raffinerie in genau dem Moment, in dem der Ernter seine Fracht ablädt. Ist diese Basis in unserer Hand, setzt der neu erscheinende Transporthelikopter Truppen über den Fluß.



5. Mission: Große Teile der Karte müssen gar nicht besucht werden, um die Mission erfolgreich abzuschließen.


7. Mission: Gegen solche Infanterie-Massenangriffe haben Obelisken keine Chance.

Wir übernehmen auch dort die Hand von NOD und sichern den Brückenkopf mit blitzschnell errichteten Geschütztürmen. Die Finanzen frischt man nun durch Übernahme der gefüllten Silos sowie den Verkauf der alten Hand, des Flughafens sowie der Silos auf. Nacheinander schirmen wir die beiden Tiberium-Felder im Westen und Osten durch Sandsäcke ab – NOD-Sammler unerwünscht! Als nächstes greifen Sie die schwächere NOD-Basis in der Nordostecke an. Das Nachbauen der Türme kann man durch Besetzen der Bauplätze mit Truppen verhindern. Nun wird die von drei Obelisken geschützte Basis im Nordwesten angegangen.

Die erste NOD-Mission: Böse Nachbarn

Dies ist eine der einfacheren Missionen. Hier und in den folgenden Einsätzen verwendet man grundsätzlich Tarnpanzer, um heimlich die Umgebung zu erforschen. Ein Überfall auf einen Sammler lenkt die GDI-Wachposten ab, während sich der getarnte Aufklärer ganz im Nordosten eine Bonuskiste schnappt. Ein Obelisk bildet die ideale Basisverteidigung. Die GDI-Seite verfügt über zwei Orcas, deren Landeplätze jedoch leicht von einem Panzerrudel vernichtet werden können. Der Angriff sollte durch das Südtor erfolgen.

9. Verrat

Während unsere Kommandos immer abwechselnd feuern, bewegen wir unsere Gruppe vorsichtig nach Nordwesten. Dort entdecken wir eine Kiste und einen gelandeten Transporthubschrauber. Unser Invasor findet einen neuen Beruf als Pilot, die Kommandos setzen ihren Weg zu Fuß nach Westen fort. Sie treffen auf den Agenten, der ein Rauchsignal zündet. Mit dem Transporthubschrauber fliegen wir zu ihm in die Basis. Hier werden sofort alle Gebäude repariert und mit zwei Angriffshelis gefahrlos die Wachtürme beseitigt. Während Sie die Basis befestigen, können Sie im Süden ein Dorf überfallen – einen Kommando-Bot losschicken und die Kirche suchen lassen. Er wartet, bis diese von den Terroristen zerstört wird und sammelt dann die freigelegte Kiste ein. Nun wird eine der zahlreichen GDI-Radarstationen von uns übernommen. Die feindliche Basis befindet sich in der Nordostecke, gut verteidigt von mehreren Türmen und zwei Orcas. Der finale Angriff wird am besten am Nordrand der Karte entlang geführt.

10. Rausschmiß

Mit möglichst wenig Verlusten ziehen wir uns in die östlich gelegene Stadt zurück. Dort ist unser Grundkapital in der Kirche, dem Haus darunter sowie der hintersten Ölquelle versteckt. Das südliche Tiberium-Feld zuerst abernten. Zur Reparatur der vielen guten Anfangseinheiten lohnt es sich, früh eine Werkstatt zu errichten. Mit ein paar zusätzlichen Panzern sind die versprengten GDI-Einheiten leichte Beute. Durch Abdichten weniger Engstellen sichern wir uns nach und nach fast alle Tiberium-Vorräte der Karte. Die lästige Ionenstrahl-Zentrale kann diesmal leicht zerstört werden (siehe Bild). Sobald Sie die Oberhand haben, greifen Sie die GDI-Basis über den nördlichen Zugang an.


10. Mission: Von diesem Punkt aus die Ionenstrahl-Zentrale beschießen.

11. Diagnose: Tiberium

Unsere Aufgabe ist es, die drei Forschungslabore, sowie alle Gegner und Cyborgs zu zerstören. Dazu muß der ganze Level erforscht werden. Wir umgehen die Türme der Basis und überqueren den Fluß nach Süden. Die Flammenpanzer sollten möglichst nebeneinander fahren und kämpfen. Die Infanterie wird als Masse eingesetzt, und nur gegen Wüstenjäger.

Zerstören wir einen der beiden GDI-Stahlkolosse, erhalten wir am Startpunkt einen weiteren Flammenpanzer. Rücken Sie schrittweise vor, halten die Panzer zusammen und konzentrieren Ihr Feuer, so sollte die Mission ziemlich schnell abgehakt sein.


12. Mission: Durch geschicktes Plazieren jeweils zweier Geschütztürme vernichten wir erst den einen...


... und dann den anderen GDI-Turm. Nun liegen unsere Gebäude in Sicherheit.

12. Mantel und Degen

Unser Tarnpanzer fährt von hinten in die GDI-Basis im Nordwesten und zerstört vom Westrand aus alle Zäune um das MBF. Mit diesem errichten wir Bauhof und Kraftwerk, setzen einen Sandsack an die Südostecke des Kraftwerks und erstellen dort die Hand von NOD. Diese dient nur dazu, Geschütztürme bauen zu dürfen, und wird sofort wieder verkauft. Die Engstelle bei den beiden Mammuts vor der Basis wird mit Sandsäcken abdichten. Nun können die zwei westlichen Geschütztürme gemauert werden (siehe Bild).

Um zu sparen, werden Geschütze unter Feuer nur so lange repariert, wie sie angegriffen werden! Zuerst den Befestigungsturm, dann die Wachtürme und schließlich den Panzer angreifen. Nach dem Gefecht die weiteren Sandsäcke verlegen, die alten Geschütze verkaufen und die nächsten beiden errichten (siehe zweites Bild). Wiederum erst den Befestigungsturm zerstören, dann die Einheiten und Wachtürme. Übrige Schützen und der Tarnpanzer wehren einen Schützenpanzer voller Gegner ab, der von Norden kommt. Wir bauen noch mal die Hand von NOD, produzieren einen Invasor und nehmen den GDI-Bauhof ein. Durch den Verkauf eines Bauhofs wird eine Raffinerie finanziert, zu deren sicheren Plazierung die

Gravis Grip - Paket Multiport - 2 Grip-Pads - WWF oder NHL 96 149,95

CD-ROM

11th Hour	D	77,95
3D Ultra Pinball	D	64,95
A4 Network$	D	84,95
Afterlife (*)	**E**	**67,95**
Airbus 2 (WIN95) (*)	**D**	**69,95**
Albion	**D**	**84,95**
Anvil Of Dawn (*)	D	69,95
Apache Longbow	D	69,95
Archibald	D	72,95
Ascendancy	**D**	**74,95**
Assault Rigs (*)	A	72,95
Battle Cruiser (*)	**D**	**62,95**
Battle Isle 3	D	79,95
Battle Race (*)	A	63,95
Beavis and Butthead	A	72,95
Bermuda Syndrome	A	84,95
Biing!	**D**	**49,95**
Bleifuß	**D**	**49,95**
Bundesliga Manager Hattrick	D	69,95
Caesar 2	**D**	**73,95**
Carribean Desaster	D	83,95
Chaos Engine (*)	**A**	**a.A.**
Chewy Flucht Von F5	D	54,95
Chronomaster	D	72,95
Civilisation 2 (*)	**D**	**89,95**
Civnet	**D**	**89,95**
Command & Con. 2 - Red Allert (*)	D	a.A.
Command & Conquer	**D**	**87,95**
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer Miss. CD	**D**	**29,95**
Command Aces Of The Deep	D	79,95
Conquerer a.d. 1086	D	74,95
Crusader - No Remorse	**D**	**79,95**
Cyberia 2 (*)	D	69,95
Cybermage	D	79,95
Cyberstorm (*)	**D**	**a.A.**
Der Kapitalist	D	74,95
Der Planer 2 (*)	**D**	**64,95**
Descent 2 (*)	A	79,95
Descent Levels Of The World (*)	A	37,95
Destruction Derby	A	87,95
Die Fugger 2 (*)	**D**	**79,95**
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen (*)	**D**	**a.A.**
Die gr. Schlacht um Gettysburg (*)	**D**	**a.A.**
Die Siedler 2 (*)	**D**	**84,95**
Dime City	D	79,95
Druidenzirkel	D	59,95
DSA 3: Schatten über Riva (*)	**D**	**a.A.**
Duke Nukem 3D (Share)	**E**	**14,95**
Duke Nukem 3D Vollvers. (*)	**A**	**84,95**
Dungeon Keeper (*)	**D**	**79,95**
Earthsiege 2	**D**	**79,95**
Earthworm Jim	D	68,95
Earthworm Jim 1+2 (*)	**D**	**62,95**
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	**E**	**86,95**
Elite 3 - First Encounters	D	49,95
FIFA-Soccer 96	**D**	**79,95**
Flight Shop f. MS FS 5.x	**A**	**74,95**
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formular 1 Grand Prix 2 (*)	**D**	**94,95**
Frankenstein	**D**	**83,95**
Gabriel Knights 2	**D**	**84,95**
Grand Prix Manager	**D**	**84,95**
Hattrick !	D	69,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95
Heroes Of Might & Magic	D	69,95
Hexen	D	84,95
Hugo 3	**D**	**64,95**
Imperium Romanum	D	79,95
Indy Car Racing II	**A**	**67,95**
Kingdom Of Magic (*)	**D**	**69,95**
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Mad News	D	64,95
Mad TV 2 (*)	D	64,95
Madden Football 96 EA (*)	D	79,95
MAG	**D**	**68,95**
Master Of Antaris (Orion 2) (*)	**D**	**82,95**
Mech Warrior 2	D	76,95
Mech Warrior 2 Ext. Pack	**D**	**39,95**
Mephisto Genius 2	D	87,95
Monopoly	D	64,95
Mortal Coil	D	64,95
Myst	**D**	**67,95**
Nascar Track Pack	A	37,95
NBA Live 96	**A**	**79,95**
Need For Speed	**D**	**79,95**
NHL Hockey 96	**D**	**79,95**
Offensive (*)	**D**	**79,95**
Panzergeneral 2	**A**	**66,95**
PGA 96 Data Disc	A	a.A.
PGA Tour Golf 96	A	79,95
Phantasmagoria	**D**	**89,95**
Pinball 95	**A**	**59,95**
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000	**A**	**63,95**
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	**D**	**84,95**
Police Quest SWAT	**D**	**79,95**
Pro Pinball - The Web	**A**	**52,95**
Psychic Detective	A	64,95
Psycho Pinball	A	65,95
RAN Soccer	D	69,95
RAN Trainer 2	**D**	**64,95**
Rayman (*)	**D**	**69,95**
Rebel Assault 2	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	76,95
Red Ghost	D	82,95
Riddle Of Master Lu	E	72,95
Ripper (*)	**D**	**77,95**
Shanghai Great Moments	A	77,95
Shannara (*)	**D**	**72,95**
Shellshock (*)	**D**	**72,95**
Shivers	**D**	**79,95**
Shock Wave Assault	**A**	**69,95**
Sid Meier Clas. (Col/Civ/Rail/Pri)	D/A	84,95
Silent Hunter (*)	**D**	**64,95**
Silent Thunder (*)	**A**	**84,95**
Sim City 2000 Collection	D	82,95
Sim City URK	D	32,95
Sim Tower	D	69,95
Sim Town	D	79,95
Simon The Sorcerer 2	**D**	**74,95**
Space Marines	D	69,95
Space Quest 6	D	77,95
Spycraft (*)	**D**	**a.A.**
Star Trek Deep Space Nine (*)	**E**	**69,95**
Star Trek Limited Edition	**E**	**119,95**
Star Trek Next Generation	D	69,95
Steel Panther	**D**	**66,95**
Stonekeep	**D**	**87,95**
Strike Base (*)	**D**	**64,95**
Super Star Wars (*)	**D**	**53,95**
Teamchef	**D**	**82,95**
Temptest 2000	A	62,95
Tera Nova (*)	**D**	**66,95**
Terminator: Future Shock	**A**	**69,95**
TFX: EF 2000	**D**	**84,95**
The Dig	E	59,95
The Dig (*)	**D**	**69,95**
Thexder	D	54,95
This Means War	**D**	**82,95**
Thunderhawk 2	D	74,95
Thunderscape	D	69,95
Tie Fighter Incl. Mission	A	59,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	**D**	**a.A.**
Tilt	**A**	**49,95**
Top Gun (*)	**D**	**99,95**
Torin´s Passage	**D**	**79,95**
Touché	**D**	**67,95**
Transport Tycoon Deluxe	**D**	**84,95**
Trivial Pursuit	A	72,95
Under A Killing Moon	D	64,95
Urban Runner (*)	**D**	**84,95**
US Navy Fighters Gold	D	89,95
Vollgas	**D**	**79,95**
War Craft 2	A	77,95
War Craft 2 Expansion CD (*)	**D**	**24,95**
Warhammer (*)	**D**	**64,95**
Welcome To The Future (*)	**A**	**89,95**
Werewolf Vs. Commanche	D	72,95
Westwood Compilation	D	72,95
Wetlands	**A**	**54,95**
Wing Commander 3	D	79,95
Wing Commander 4	**D**	**99,95**
Witchaven	**A**	**69,95**
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Worms	**D**	**67,95**
WWF Wrestlemania	**A**	**87,95**
Z (*)	**A**	**64,95**
Zork Nemesis (*)	**E**	**79,95**

Disk Spiele

Dschungelbuch (WIN95)	**D**	**39,95**
König der Löwen	D	59,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Lösungshefte ab 12,95 DM

Händleranfragen erwünscht.

Wir haben viele weitere Spiele + CDIs im Angebot !

A – Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D – Anleitung und Spiel in Deutsch
E – Anleitung und Spiel in Englisch
(*) – Bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

NBA Live 96 79,95
Descent 2 79,95
Earthsiege 2 79,95
Deep Space Nine 69,95
64,95
Cyberia 2 69,95
Duke Nukem 3D 84,95
Warhammer 64,95
Civilisation 2 89,95
The Dig (Dt.) 69,95
Formular 1 Grand Prix 2 94,95
Master Of Antaris (Orion 2) 82,95

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !

HARDWARE

Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	249,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	269,95
ThrustMaster Pinball Contr.	69,95
ThrustMaster Formular T2	259,95
CH Flight Stick Pro	119,95
CH Pedal	99,95
CH Pedal Pro	179,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Gravis Grip inkl. 2 Pad + Game	149,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 20 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W 3D	119,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	99,00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	179,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	399,00
Toshiba XM5402 EIDE 4x	119,00
Toshiba XM5522 EIDE 6x	199,00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	299,00
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 PnP Value	169,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	399,00
Festplatten	
Quant. Fireball 1,2 GB EIDE	399,00
Quant. Saturn 2GB SCSI-2	999,00
Quant. Atlas 2GB SCSI-2	1249,00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	119,00
INTEL P100	349,00
INTEL P133	599,00
INTEL P166	1199,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
P55TP4N 256KB sync. burst	329,00
P55TP4N 512KB sync. burst	489,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559,00
Matrox Millenium 4MB	849,00
Diamond St. 64 Vid. 2MB VRAM	499,00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	299,00
CD-R	
Yamaha CDR102 2/4-fach	1329,00
Phillips CDD2000 2/4-fach	1429,00
CD-Rohlinge	16,95
Mengenstaffeln auf Anfrage	

Schnäppchen

Creature Shock	A	19,95
Crusade	D	44,95
Das Amt	D	39,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Der Planer 1 & Extra	D	19,95
Die Siedler	D	29,95
Discworld	A	49,95
Dungeon Master 2	D	49,95
FIFA Soccer 95	D	29,95
Flight Of The Amaz. Queen	D	49,95
Indiana Jones 4	D	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Jagged Alliance	D	29,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyrandia 3	D	19,95
Little Big Adventure	D	29,95
Magic Carpet 2	D	39,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Marine Fighters (US Navy Data)	D	19,95
Master Of Orion	D	39,95
Nascar Racing	A	23,95
NHL Hockey 95	D	29,95
Noctropolis	D	29,95
Oldtimer	D	24,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
Rugby World Cup 95	A	19,95
Sam & Max	D	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Theme Park	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95

ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
http://www.rotstift.de

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software !!) frei!
Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand !!

Geschütze vorher ein paar Mauern einreißen. Wir übernehmen stückweise die Basis und beseitigen von dort aus die restliche GDI-Präsenz auf der Karte.

13. Gewaltsame Übernahme

Nachdem die Bazookas die Brücke freigekämpft haben, wird die Radarstation dahinter verkauft und ein Invasor ins Leben gerufen, der einen der östlich geparkten Transporthelis kapert. Die Hand von NOD kann man danach ebenfalls verscherbeln. Die Rauchzeichen im Norden weisen den Weg zur eigentlichen Basis. Diese sollte schnell mit allen Truppen bewacht werden, weil die GDI kurz darauf Mammutpanzer vorbeischickt. Danach spielt sich die Mission sehr gemütlich. Mit dem Transporthubschrauber könnte man das Dorf im Südwesten besuchen. Hier findet sich nicht nur eine Schatzkiste, sondern auch ein relativ schwach gesicherter Zugang zur gegnerischen Energieversorgung.

14. Belagerungszustand

Zu Beginn halten wir uns von den Belagerungstruppen um unsere Basis fern. Zwei Silos sowie alle SAM-Sites können verkauft werden, sie sind völlig nutzlos. Ein mutiger Tarnpanzer verläßt unbemerkt die Basis und entdeckt nach Überquerung der Brücke im Süden eine Kirche, unter der eine Kiste verborgen ist. Wir legen eine Sandsack-Verbindung dorthin und errichten eine Raffinerie. Das gleiche geschieht in der Nordostecke. Haben wir uns zum Belagerungsring hin ausreichend abgeschützt, locken wir mit kurzen Ausfällen einzelne Belagerer in vorbereitete Abwehrstellungen. Sobald jede der drei Gegnergruppen geschwächt ist, vernichten wir eine davon völlig. Dies löst einen GDI-Großangriff aus, auf den wir jedoch vorbereitet sind. Danach ist die GDI-Basis leer und leicht zu erobern.

15. Todesschwadron

Die Tarnpanzer schlagen ein Loch in die Mauer und erkunden die Basis unbemerkt. Alle anderen gehen vor dem rechten Tor in Stellung und zerstören die Wachtürme. Die Tarnpanzer verlassen das Lager wieder, fahren an den östlichen Basisrand und sprengen die ersten zwei Mauerstücke. So kommt unser Kommando auf dem kürzesten Weg zur Schaltzentrale des nervigen Ionenstrahls (siehe Bild).

Flammen- und leichte Panzer greifen nun die beiden Raketenwerfer an, dadurch werden sämtliche Gegner angelockt. Sind sie weit genug nach unten gefahren, sprengen die Tarnpanzer den Weg ganz frei und parken beiderseits des Befestigungsturms, der den Ionenstrahler schützt. Unser Elitekämpfer läuft jetzt außen um die Basis herum und durch die Mauerlücke, um die Ionenstrahl-Zentrale zu sprengen. Kurz bevor er in Reichweite ist, lenken die Panzer die Raketen des Befestigungsturms auf sich.



15. Mission: Durch diese Lücke gelangen wir zum richtigen Zeitpunkt in die Basis.

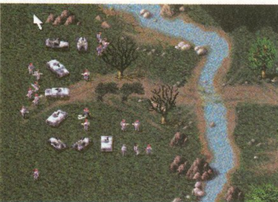
Die erste Bonusmission

Eine Einheit Marines durchstöbert eine unbekannte Insel, auf der fremdartige Lebensformen gesichtet wurden. Warten Sie auf die kurz nach Spielstart eintreffende Verstärkung und suchen den Level mit den vier Raketen-Bikes ab. Da sich die Saurier noch nicht wehren, kann eigentlich nichts schiefgehen.

17. Mission

Die Dinos haben inzwischen dazugelernt und setzen sich zur Wehr. Sie sind aber ausschließlich Nahkämpfer und bis auf die Velociraptoren nicht sonderlich schnell. Vorsicht: Durch Verspeisen von Infanteristen heilen die Dinos ihre Verwundungen! Zuerst setzen unsere Kommandos mit dem Hubschrauber nach Westen über den Fluß, erlegen dort den geschwächten Saurier und fliegen dann zur Basis im Südosten. Da die Inselbewohner nun mal keine Luftabwehr haben, stellen wir ausschließlich Orcas her. Vorsichtig erkundet immer nur ein Kommando die Gegend, zieht sich bei Entdeckung eines Dinosauriers sofort zurück und läßt die Orcas die Schmutzarbeit erledigen.

18. Mission



18. Mission: Mit dieser Formation heizen wir den Dinos ein!

Im Wald sind uns die Saurier überlegen. Daher beziehen wir mit unseren Truppen hinter einer Brücke Stellung. Und zwar so, daß die Raketenwerfer hinten, die Grenadiere vorne und die Flammenwerfer außen bzw. an den Eckpunkten plaziert sind. Die schnellsten Fahrzeuge tasten sich nun stückweise vor und locken einzelne Riesenechsen aus den Wäldern in diese Falle. Ab und zu betritt ein langsamer Dino von Süden das Feld. Diesem weichen wir einfach aus und bekämpfen ihn aus sicherer Entfernung. Mit genügend Geduld und Fingerfertigkeit sind schließlich alle Urtiere erlegt. Das Schonen der eigenen Truppen ist in dieser schwierigen Mission oberstes Gebot.

19. Mission

Zum Schutz unserer Basis dichten wir sie an allen vier Ecken mit dem neuen, billigen Stacheldraht ab. Zur Aufklärung bieten sich Motorräder an. Diese können eine »Hit and run«-Taktik anwenden und immer wieder um die Dinos kreisen. Besser ist es jedoch, mit den Bikes nur aufzuklären und zur eigentlichen Saurierjagd überwiegend Helikopter einzusetzen. Ein Tiberium-Feld sollte immer erst ganz von den Urviechern befreit werden, bevor es abgeerntet wird. Klären Sie immer nur begrenzte Abschnitte der Karte auf, um die Dickhäuter nicht gleich massenweise aufzuscheuchen.

20. Mission

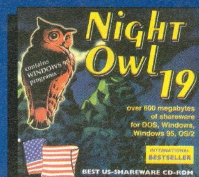
Zum krönenden Abschluß darf man selber Urzeit-General spielen. Bilden Sie aus jeder Dino-Art eine eigene Gruppe und bewegen diese über den Nord- zum Ostrand der Karte. Auf dem Weg dahin sollten Gegner entweder weitläufig umgangen oder konsequent angegriffen werden. Die Gegner versuchen übrigens, vor allem Ihren Tyrannosaurus Rex zu attackieren, das läßt sich zur Ablenkung ausnutzen. Vom östlichen Rand stoßen wir Richtung Süden mit allen Urtieren mitten in die feindliche Basis hinein. Das Verspeisen einzelner Infanteristen heilt unsere Saurier, die sich immer zu mehreren um einen Gegner oder Gebäudekomplex kümmern. Vereinzelt erscheint am Ausgangspunkt Nachschub, der gesammelt und dann nachgezogen wird. Rollen Sie die Basis von Osten nach Westen hin auf und machen Sie den fiesen Lasertürmen am besten die Energieversorgung kaputt.

Haben Sie auch diese Mission erfolgreich überstanden, ist erst mal eine längere Durststrecke angesagt. Aber keine Bange, der C&C-Nachfolger »Red Alert« kommt bestimmt. Irgendwann... (la)

INTERNET: www.starcom.co.at/starcom



Urlaub in ÖSTERREICH
Der Multimedia-Urlaubsplaner auf CD-ROM
unv. Preisempf. DM 39,90



Night Owl 19
Über 600 MB Shareware
unv. Preisempf. DM 29,90



empf. VK DM 39,95



Memorary
spielend Englisch lernen
unv. Preisempf. DM 49,--

Info-Telefon:
0 89/46 23 39-26



Memorary
spielend Italienisch lernen
unv. Preisempf. DM 49,--

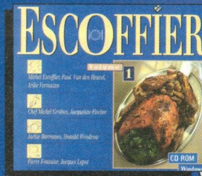


Ferrari
Interactive Road Cars Führer
unv. Preisempf. DM 49,95



DTP GRAFIKEN
Über 1200 farbige, hochwertige DTP-Grafiken.
17 verschiedene Themenbereiche!
unv. Preisempf. DM 49,90

CD-ROMs in 5-Sterne Qualität von



Escoffier
Das Kochbuch auf CD-ROM
unv. Preisempf. DM 99,--



Deutschland:
Hans-Stießberger-Str. 2a • D-85540 Haar/München
Tel.: 0 89/46 23 3910 • Fax: 0 89/46 23 39 30

Österreich:
Sonnwendgasse 52 • A-9020 Klagenfurt
Tel.: 00 43/4 63/32 90 20 • Fax: 00 43/4 63/32 90 19

STARCOM-Produkte gibt es überall im guten CD-ROM-Fachhandel.
Händler willkommen. Sprechen Sie mit uns, wenn Sie einen professionellen Vertrieb für Ihre CD-ROM-Produktionen suchen.

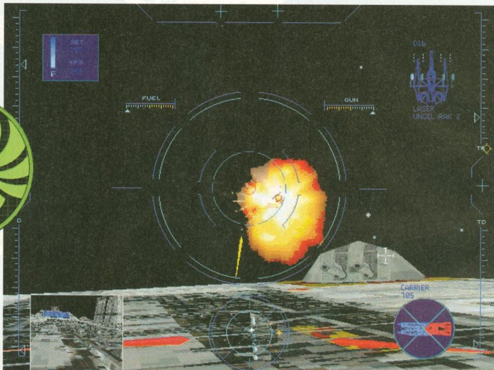
TIPS ZU ALLEN MISSIONEN VON WING COMMANDER 4

TOLWYNS ALPTRAUM

Unsere Komplettlösung zum neuen Origin-Knaller behandelt nicht nur einen Lösungsweg: Sämtliche Zweige des Missionsbaums werden vorgestellt.



Bei dieser Komplettlösung von Ronald Kempf werden nur die für den Spielverlauf wichtigen Gespräche erwähnt. Alle anderen Dialoge spielen keine Rolle für das Weiterkommen, können aber sehr wohl Einfluß auf die Moral der Flügelpiloten oder (bei Gesprächen mit Pliers) Ihre Bewaffnung haben. Jede einzelne Mission wird besprochen, egal, welchem Handlungspfad Sie folgen. Bei den Missionsbeschreibungen wird vom »As«-Schwierigkeitsgrad ausgegangen, andere Spielstufen können leicht abweichen.



Auch für erfahrene Wing Commander ist der Angriff auf Großkampfschiffe kein Zuckerschlecken.

1. Kampagne: Rückkehr in den aktiven Dienst

Gleich zu Beginn werden Sie in der Bar von einem Veteranen um Hilfe gebeten, die Sie ihm auch gewähren. So können Sie später (in Mission 8.2) auch mit seiner Hilfe rechnen. Bei der ersten Flugeinlage werden Sie von zwei Piratenschiffen vom Typ Razor angegriffen. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und geben Sie Maniac den Befehl zum Angriff. Danach läuft alles mehr oder weniger automatisch ab.

2. Kampagne: Hellespont

Mission 2.1: Entdeckung der Piratenbasis

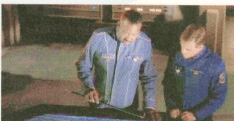
Sobald Sie den Transporter erreichen, stellen Sie fest, daß dieser durch zwei Razors angegriffen wird. Zerstören Sie diese und auch die folgenden zwei Angreifer am Jump Point. Danach geht es zur Radarstation, die ebenfalls unter Beschuß steht. Hier haben Sie es mit Thunderbolts zu tun. Während des Kampfes erhalten Sie die Nachricht, daß Sie den flüchtenden Piraten folgen sollen. Halten Sie einen Abstand von mindestens 12 000 Klicks. So können Sie die Basis der Piraten orten. Nach der Ansage »Missionsziele erfüllt« zur Lexington zurückkehren.

Mission 2.2: Die Piraten Fregatte – A

Wenn Sie den vorangegangenen Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, treffen Sie nun auf deutlich weniger Feinde. Ihr Schiff für den Angriff auf die Fregatte ist ein Longbow-Bomber, dessen Bewaffnung beibehalten werden sollte. Wichtig ist, die ersten vier Thunderbolts gemeinsam mit Ihrer Eskorte abzuwehren, um sich dann auf die Fregatte am Navigationspunkt »1« zu konzentrieren. Überlassen Sie die dortigen Gegner dem Flügelpiloten. Sobald die Fregatte durch Ihre Torpedos zerstört ist, werden die Feinde abdrehen.

Mission 2.2: Die Piratenfregatte – B

Wenn Sie in Mission 2.1 nicht erfolgreich waren, wird es jetzt schwierig. Sie müssen die Navigationspunkte »1« bis »3« abfliegen, um die Fregatte zu finden. An jedem Punkt warten vier Razors auf Sie. Die Fregatte wird von drei Razors und zwei Arrows verteidigt. Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung Ihres Zielobjektes, da auch hier die Feinde abdrehen, sobald das Großkampfschiff hinüber ist.


Zweimal haben Sie die Chance, wie Captain Eisen zu den Grenzwelten überzulaufen.

Mission 2.3: Der Fototermin

Noch vor dem Planeten werden Sie von zwei Banshees angegriffen. Verschwenden Sie keine der Raketen, da diese für die Geschütztürme bei den einzelnen Gebäudekomplexen gebraucht werden.

An den Navigationspunkten »1« bis »3« befindet sich jeweils ein Gebäudekomplex, der zehn mal fotografiert werden muß (eine Ansage bestätigt jeweils die zehnte Fotographie). Das Problem sind die bereits genannten Geschütztürme und die Vindicators, die in der Regel im Pärchen an den Punkten auftreten. Die Türme sollten Sie mit zwei Raketen gleichzeitig beschießen. Haben Sie brav alle Fotos gemacht, erwartet Sie ein ruhiger Rückflug zu Ihrem Mutterschiff. Anderenfalls müssen Sie mit vier weiteren angriffslustigen Banshees rechnen.

Mission 2.4: Geiselbefreiung – A

Da Sie hervorragende Arbeit bei der Aufklärung geleistet haben, fliegen Sie in der Folgemission den Gebäudekomplex mit der Geisel direkt an. Bei Ihrem Anflug werden Sie durch je zwei Banshees und Vindicators gestört. Am Zielpunkt müssen Sie auch noch einen Geschützturm so schnell wie möglich ausschalten. Vordringliches Ziel ist es, den Transporter mit den Marines zu schützen. Auf dem Rückflug können noch vier weitere Banshees angreifen.

Mission 2.4: Geiselbefreiung – B

Da Ihre Aufklärungsarbeit miserabel war, müssen alle drei Gebäudekomplexe angeflogen werden, um die Geisel zu finden. Vom Prinzip her ist alles genauso wie bei der Mission 2.4 – A, mit der Ausnahme, daß Sie an jedem Navigationspunkt von zwei Vindicators und einem Geschützturm erwartet werden. Verlieren Sie niemals den Transporter aus den Augen!

3. Kampagne: Masa

Mission 3.1: Rückeroberung des Spacelabs

Damit der Transporter ungestört auf der feindlichen Raumstation landen kann, sollte man mit dem Flügelpiloten die vier verteidigenden Avengers abschießen. Sobald der Transporter am Navigationspunkt angekommen ist und seine Meldung abgibt, erscheinen zwei weitere Avengers. Das wird sich beim Andocken des Transporters wiederholen. Da Ihr Erfolg von dessen Unversehrtheit abhängt, haben Sie nur wenig Zeit zum Nachdenken. Sollten sich die Marines bei Ihrer Landung unsicher fühlen, da Sie nicht in der Lage sind, die Angreifer zu vernichten, werden sie sich zurückziehen. Dies käme einem Scheitern der Mission gleich, also ist Tempo angesagt.

Mission 3.2: Konvoi der Grenzweltler

Richten Sie bei dieser Mission Ihre Aufmerksamkeit auf die Schlachtkreuzer der Feinde. Wenn man einen davon per Torpedo zerstört, treten die Grenzweltler den Rückzug an. Außerdem wäre ein Kampf mit den zehn Banshees äußerst schwierig, da Sie mit einem relativ langsamen Bomber unterwegs sind. Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Zerstörung der Kreuzer haben, fliegen Sie einfach zwischen den beiden. So nehmen sie sich immer wieder gegenseitig unter Beschuß. Sobald sich die Feinde ergeben, kehrt man zur Lexington zurück, um eine weitere Eskalation zu vermeiden.

Mission 3.3: Die Entscheidung

Um für den weiteren Spielverlauf ein besseres Verständnis zu bekommen, sollten Sie sich im Dialog mit Maniac dafür entscheiden, auf dem Flugdeck zu bleiben. Im folgenden Einsatz soll man zusammen mit Vagabond und einigen anderen Flügelpiloten Eisen und Maniac abfangen, die von der Lexington geflüchtet sind. Wenn Sie sich gegen Vagabond und Eisen entscheiden, müssen Sie während des Fluges eine negative Antwort auf die Frage geben und Vagabond so schnell wie möglich abschießen. Sie kehren dann zur Lexington zurück und spielen die sechste Kampagne. Sollten Sie sich für die Fahnenflüchtigen entscheiden, dann müssen Sie während des Fluges Miner abschießen und die Frage von Vagabond mit »Ja« beantworten. Danach haben Sie sich Hazard, Quality und Hippie zu erwehren. Wenn Sie Ihre ehemaligen Kollegen besiegt haben, kommen Sie durch die vierte und fünfte Kampagne. Erst in der siebten führen die unterschiedlichen Wege wieder zusammen.

4. Kampagne: Silenos

Mission 4.1: Verteidigung der Intrepid

Sie haben es mit insgesamt 15 Angreifen zu tun. Der erste Schwung besteht aus vier Hellcats, der zweite aus acht Longbows und der dritte aus drei Thunderbolts. Konzentrieren Sie sich auf die Schiffe, die nicht durch Ihre Flügelmänner angegriffen werden und heben Sie sich einige Raketen für die Thunderbolts auf.

Mission 4.2: Der Silenos-Nebel

Am Navigationspunkt »1« erscheinen drei Thunderbolts, bei Punkt »2« kommen acht Arrows, die Sie mit Ihren Raketen zerstören sollten, und am Navpoint »3« werden Sie durch drei Excaliburs unter Beschuß genommen. Aufpassen, daß sich die zuletzt genannten nicht hinter Ihr Schiff setzen!

Mission 4.3: Zerstörung der Lexington

Geben Sie bei diesem Einsatz nahezu Ihre gesamte Energie auf die Schilde. Sobald die Angreifer (im ungünstigsten Fall zwölf Longbows) und die Lexington erscheinen, müssen Sie Ihren Flügelmännern den Befehl zum Angriff geben. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und steuern die Lexington an. Lassen Sie sich nicht durch die Longbows ablenken und feuern Sie alle Ihre Torpedos auf den Träger.

5. Kampagne: Orestes

Mission 5.1: Der Grenzweltenkonvoi

Gleich nach Erreichen des Zielgebiets erhält man die Nachricht, daß Großkampfschiff-Raketen auf den Konvoi abgefeuert wurden. Beseitigen Sie schnellstmöglich diese Raketen: aufschalten, dicht heranfliegen und per Stormfire-Geschütz beharken. Nehmen Sie sich anschließend die Fregatte mit Ihren Torpedos vor, da ansonsten weitere Raketen auf den Konvoi abgeschossen werden. Danach geht es dem Zerstörer und den Hellcats an den Kragen.

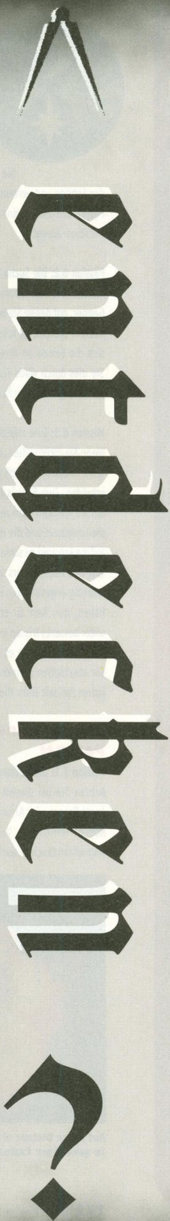
Mission 5.2: Die Kommunikationsstation

Gleich nach dem Start Tarnung und Autopilot einschalten. Zerstören Sie zuerst die Boje hinter der Kommunikationsstation. Lassen Sie dann die BEKs ab und nehmen sich die Hellcats vor. Leider kommt nur Sosa aus der Station wieder raus, Vagabond macht einen heldenhaften Abgang. Nehmen Sie Sosa mit dem Traktorstrahl auf und fliegen zur Intrepid zurück.

6. Kampagne: Silenos

Mission 6.1: Die Jagd nach den Verrätern

Bei einem Kontrollflug stoßen Sie am Navigationspunkt





»1« auf vier Arrows und vier Razors, am Punkt »2« auf zwei Banshees und bei »3« auf vier Avengers. Erhöhen Sie sicherheitshalber die Energie der Schilde und verwenden Sie für die Zerstörung der Feinde nur jeweils eine Rakete, damit Ihnen nicht die Munition ausgeht.

Mission 6.2: Die Suche nach der Intrepid

An den drei Navigationspunkten treffen Sie auf je vier Gegner, mit denen Sie keine größeren Probleme haben sollten. Die einzige mögliche Schwierigkeit wäre, daß sich die Feinde an Ihren Auspuff hängen. Vermeiden Sie dies durch wilde Flugmanöver, wie etwa Abbremsen und leichtes Hochziehen.

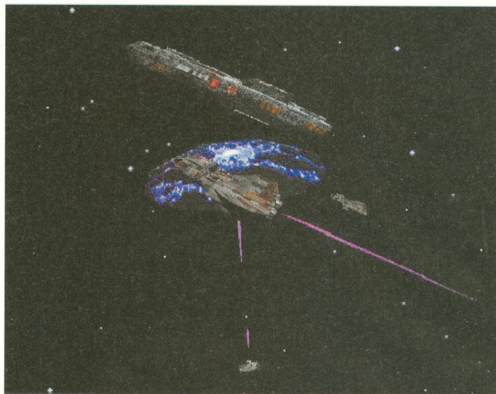
Mission 6.3: Eine zweite Chance

Wenn Sie nicht wollen, daß das Spiel vorzeitig zu Ende geht, müssen Sie sich jetzt für die Grenzweltler entscheiden. Zum Beweis Ihrer geänderten Loyalität sollen Sie die Lexington zerstören. Doch vorher muß man die Longbows und die Hellcats davon abhalten, weiter auf die Intrepid zu schießen. Danach geht es unter Einsatz des Afterburners zur Lexington. Da diese schon mächtig angeschlagen ist, müßten Sie keine Probleme haben, den Rest zu erledigen. Sollten Sie übrigens wider besseres Wissen weiterhin zur Konföderation halten, bekommen Sie es mit mehr Gegnern zu tun, als Sie abschießen können – die Mission endet dann in jedem Fall mit Ihrer Niederlage.

7. Kampagne: Orestes / Pasqual

Mission 7.1: Die Rettung des Kilrathi

Achten Sie bei diesem Einsatz darauf, die Angreifer (zwei Razors, vier Arrows und zwei Thunderbolts) vom Konvoi fernhalten. Vorsicht, nach den genannten Angreifern tauchen noch zwei unsichtbare Arrows auf. Zu deren Bekämpfung setzt man am besten die Scatter Gun sowie IR-Raketen ein.



Beim Schutz des Großraumschiffs gerät die Eskorte in heftiges Laserfeuer.

Mission 7.2: Täuschungsmanöver

Der Angriff auf den Planeten der Kilrathi wird mit gestohlenen Grenzweltler-Schiffen durchgeführt – also nicht versehentlich die eigenen Flügelmänner unter Beschuß nehmen. Die Avengers dürfen auf keinen Fall bis zum Planeten vordringen, die Banshees kann man hingegen getrost der Eskorte überlassen. An jedem der drei Navigationspunkte erwarten Sie zwei Avengers und vier Banshees.

Mission 7.3: Die Eskorte für Melek

Das wichtigste bei diesem Einsatz ist, die Fähre von Melek ohne größeren Schaden zur Kilrathi-Basis zu bringen. Am ersten Navigationspunkt treffen Sie auf zwei Razors, die Sie so schnell wie möglich ausschalten. An der Basis belästigen uns während der Landung der Fähre vier getarnte Arrows, von denen sich zwei sofort auf Melek stürzen. At-tackieren Sie diese zuerst und nehmen sich dann die beiden anderen vor. Vergewissern Sie sich immer wieder über den Zustand von Melek.



Auf kurze Distanz eingesetzt, führen ungelenkte Raketen zu gewaltigen Explosionen.

8. Kampagne: Peleus

Mission 8.1: Die tote Zone

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da die Bordelektronik verrückt spielt. Wählen Sie für diesen Einsatz eine Banshee, diese ist sehr schnell und trotzdem gut bewaffnet. Als Flügelmann empfiehlt sich Maniac, weil er sehr selbständig agiert (normalerweise zu selbständig...). Den Befehl zum Angriff sollten Sie mit den Tasten »Alt« und »B« an Maniac übermitteln, so umgehen Sie die Kommunikationsprobleme. Benutzen Sie immer wieder Ihren Afterburner. Haben Sie ein anderes Schiff gewählt, müssen Sie einen feindlichen Piloten mit Ihrem Traktorstrahl in der Nähe des neuen Navigationspunktes »4« aufnehmen; ein alter Bekannter, wie sich herausstellen wird.

Mission 8.2: Die Störquelle

Je nachdem, ob Sie zu Beginn des Spiels dem Veteranen in der Kneipe Geld gegeben haben, wird er Sie nun mit Informationen versorgen. Dies ist für Ihren jetzigen Einsatz ausschlaggebend. Mit den Infos finden Sie das Störsender-Schiff am Navigationspunkt »3«. Andernfalls befindet sich das Ziel erst am vierten Navpoint. Zerstören müssen Sie es in jedem Fall. Passen Sie an den einzelnen Navigationspunkten gut auf, da sich hier jeweils bis zu vier Bearcats und Excaliburs aufhalten. Außerdem spinnt abermals die Elektronik. Den Großteil der Energie in Antrieb und Waffen stecken. Keinesfalls den Autopiloten benutzen, wenn man in der Nähe des Störsenders ist! Zerstören Sie an diesem Punkt zuerst die Verteidiger und dann in aller Ruhe die Quelle allen Übels. Nachdem wir zurück auf der Intrepid sind, dürfen wir uns zwischen einem Einsatz im Circe- (9. Kampagne) und Speradon-System (10. Kampagne) entscheiden. Stimmen Sie beim entsprechenden Dialog Panther zu, dann erwartet Sie die neunte, ansonsten die zehnte Kampagne.



9. Kampagne: Circe

Mission 9.1: Die Qual der Wahl

Sie haben sich also für Panther und die Niederschlagung des Bürgerkrieges entschieden. Sie werden nun zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen, in beliebiger Reihenfolge.

1. Abwehr der Panzeroffensive

Während Sie den Planeten Circe ansteuern, werden Sie von vier Hellcats angegriffen. Auf dem Planeten selbst sollte Ihre ganze Aufmerksamkeit den zehn Panzern gelten. Vernichten Sie diese, bevor sie das Kontrollzentrum zerstören können. Der Flügelmann soll sich um die Hellcats kümmern, damit man selbst Panzerknacker spielen kann. Achten Sie bei diesem Einsatz stets auf den Höhenmesser, damit es keine Bruchlandung gibt. Für diesen Auftrag eignet sich vor allem die Stormfire-Kanone.

2. Transporter abschirmen

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da Sie dafür sorgen müssen, daß mindestens sechs der neun Fähren sicher landen. Am Navigationspunkt »2« sollten Sie immer die Fähren im Auge behalten und alle näherkommenden Angreifer sofort abfangen. Es werden nacheinander vier Razors, dann zwei Razors und Thunderbolts, danach vier Thunderbolts, und schließlich zwei Arrows sowie Razors angreifen. Die Reihenfolge kann variieren. Achten Sie besonders auf die Thunderbolts und nehmen Sie sich diese zuerst vor.

3. Suchen und Zerstören

Wir sollen die Navigationspunkte »1« bis »3« abfliegen und jede Menge Feinde ausschalten. Als Gegner warten bis zu zwölf Excaliburs auf uns. Zusätzlich wird sich an einem der Nav-Punkte ein Zerstörer aufhalten, den man aber lieber in Ruhe läßt. Zwischen den einzelnen Navpoits begegnen uns noch jeweils zwei Razors und Thunderbolts. Wir nehmen uns zuerst die Razors vor.

Mission 9.2: Die Nachschubroute

Ihr eigentlicher Auftrag besagt, daß Sie die Nachschublinien des Feindes ausschalten sollen. Doch nach dem ersten Angriff durch zwei Hellcats und einer Thunderbolt erhalten Sie die Nachricht, daß Catscratch in Schwierigkeiten steckt. Sie müssen nun entscheiden, ob Sie ihm helfen. Läßt man ihn im Stich, wartet bei Nav »1« der feindliche Konvoi. Dieser besteht aus einem Zerstörer (nicht angreifen!), drei Transportern und vier Thunderbolts. Letztere als erstes zerstören, danach die Transporter.

Sollten Sie jedoch Catscratch helfen, dann müssen Sie zuerst die Longbow in seinem Rücken entfernen und anschließend die vier Thunderbolts. Nun können Sie den glücklosen Jungspund aufnehmen.

Mission 9.3 – Nachschubroute, Teil 2

Wenn Sie in der vorangegangenen Mission Catscratch gerettet haben, dürfen Sie entweder Mission 9.3 oder 9.4 fliegen. Andernfalls geht es auf jeden Fall mit 9.4 weiter. Bei Nav »1« zerstören Sie zuerst die vier Hellcats, um dann die drei Transporter in aller Ruhe zu zerlegen. Anschließend empfängt man die Daten von Sosa und düst zum neuen Navigationspunkt, wo sich der unbekannte Transporter im Geleit zweier Dragons befindet. Schalten Sie die Dragons und die Geschütztürme des Transporters aus, damit Dekker landen kann. Daraufhin erscheinen zwei weitere Dragons.

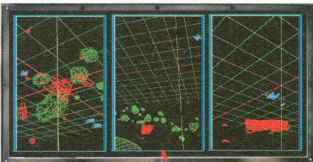
Mission 9.4: Der Sabotageakt

Sobald Sie Ihr erstes Ziel am Navigationspunkt sehen, feuern Sie die drei BEKs ab. Anschließend widmen Sie sich den drei Hellcats sowie den fünf Geschütztürmen. Wenn Dekker gelandet ist, erscheinen zwei weitere Hellcats. Nachdem auch diese ausgeschaltet sind, holen Sie Dekker per Traktorstrahl zurück. Danach erhalten Sie eine Nachricht von Sosa. Schalten Sie die Dragons und Geschütztürme aus und decken Sie Dekkers Andockaktion.

10. Kampagne: Speradon

Misssion 10.1: Die Qual der Wahl

Sie haben sich für Hawk entschieden. Aus diesem Grund steuern Sie das Speradon-System an. Sie werden hier zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen, die wie folgt aussehen:



In der neunten und zehnten Kampagne haben Sie die Wahl, zwei von drei Einsätzen zu fliegen.

1. Jäger stehlen

Halten Sie für diesen Auftrag einen Satz Torpedos bereit. Benutzen Sie Ihre Tarnung, um ungestört zur Boje am Navigationspunkt »1« zu gelangen. In der Nähe der Radarboje halten sich zwei Hellcats auf. Wenig später kommen sechs weitere Hellcats angedüst. Bei »2« befinden sich vier Bearcat-Prototypen und vier Hellcats. Schalten Sie möglichst viele Prototypen per Leech-Geschütz aus und warten Sie, bis sie von einem





Transporter eingesammelt werden.

2. Fabrik angreifen

Bringen Sie die Fähre mit Dekkers Elitetruppe sicher zur Waffenfabrik. Unterwegs erhalten Sie Besuch von vier Hellcats. Sobald Dekker gelandet ist, erscheinen zwei weitere Höllenkatzen. Nachdem auch diese erledigt sind, wartet man einfach, bis die Marines fertig sind.

3. Träger angreifen

Auf dem Weg zum Träger sind vier Arrows auszuschalten. In der Umgebung des Zielobjekts schwirren sechs Hellcats herum. Widmen Sie sich diesen zuerst, bevor Sie mit den Leech-Geschützen die Geschütztürme und das Triebwerk des Trägers außer Betrieb setzen.

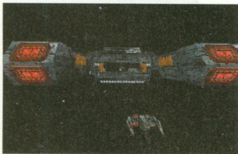
Mission 10.2: Schwierige Entscheidung

Auf Ihrem Flug erfahren Sie, daß Catscratch in großer Gefahr ist. Sie müssen sich jetzt entscheiden, ob Sie ihn retten oder lieber den Konvoi angreifen. Entscheidet man sich für die Rettung, sollte zuerst die Longbow hinter Catscratch und dann die beiden Hellcats zerstört werden. Jetzt noch das Schiff direkt vor Catscratch beseitigen.

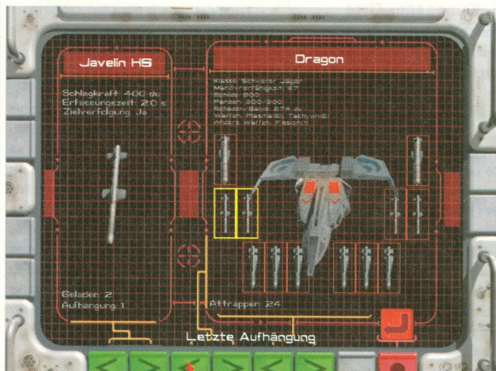
Haben Sie sich hingegen hartherzig für den eigentlichen Auftrag entschieden, treffen Sie bei Nav »1« auf zwei Transporter, einen Kreuzer und vier Hellcats. Beseitigen Sie zunächst die Hellcats. Dann den Kreuzer per Leech-Geschütz lahmlegen und die BEKs abfeuern. Während Dekker den Kreuzer erobert, vernichten wir die Transporter. Danach wird Herr Dekker per Traktorstrahl wieder an Bord genommen.

Mission 10.3: Angriff auf den Konvoi

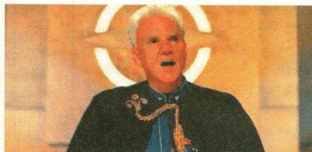
Wenn Sie Catscratch in Mission 10.2 nicht gerettet haben, müssen Sie als nächstes den Einsatz 10.4 fliegen. Andernfalls dürfen Sie zwischen 10.3 und 10.4 wählen. Bei dem Angriff auf den Konvoi zerstören Sie zuerst die vier Hellcats, dann die beiden Transporter, um anschließend mit den Leech-Geschützen das Flagschiff außer Gefecht zu setzen. Wenn das erledigt ist, schickt man die BEKs los. Jetzt erscheinen zwei weitere Hellcats. Nach deren Vernichtung lädt man die vier Andocktorpedos wieder ein. Von hier aus geht es direkt zu einem Zusatzauftrag. Bei diesem erledigen Sie zuerst die zwei Dragons und machen dann mit den Leech-Kanonen den Transporter unschädlich. Erneut die BEKs abfeuern. Achten Sie auf die beiden weiteren Dragons, die erscheinen. Diesmal müssen Sie Dekker nicht wieder einsammeln, da dieser an Bord des Transporters bleibt.



Unsere Dragon beim Start vom Grenzwelten-Träger Intrepid.



Die Dragon bietet nicht nur Höchstwerte bei Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung, sondern auch einen Tarnmechanismus.



Das konnte niemand ahnen – Admiral Tolwyn ist ein Kriegstreiber!

Mission 10.4: Eskorte für die Überläufer

Bei dieser Eskorte haben Sie es anfangs mit sechs Bearcats zu tun, wobei drei davon Überläufer sind. Da es nicht leicht ist, Freund und Feind zu unterscheiden, sollte man sich einzig nach dem Radar orientieren. Anschließend bekommen Sie Besuch von drei weiteren Bearcats. Fliegen Sie nun mit den drei Überläufern weiter. Auch bei dieser Variante bekommen Sie den Zusatzauftrag mit dem unbekannten Transporter. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie oben, nur kommt Dekker flugs mit einer eigenen Fähre angeflogen, sobald alle Gefahren beseitigt sind.

11. Kampagne: Von Telamon bis Auxius

Mission 11.1: Planet FT 957

Sie führen ein Gespräch mit Pliers, bei dem Sie sich zwischen der Dragon und einer Vindicator entscheiden. Wenn Sie mit einer Dragon fliegen, erwarten Sie zwischen den beiden Navigationspunkten zwei Banshees. Bei Nav »2« treffen Sie auf zwei Dragons, die Sie aber durch Aktivieren des Autopiloten abschütteln. Auf dem Weg zu Nav »3« kommen noch zwei Banshees und zwei Vindicators. Obwohl es sich hier um befreundete Schiffe handelt, werden Sie angegriffen, da man Sie in der Dragon für einen Feind hält.

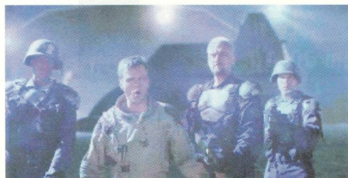
Wer sich für die Vindicator entscheidet, trifft auf zwei getarnte Arrows. Bei Nav »2« müssen Sie die beiden Dragons ausschalten. Danach haben Sie freie Bahn, um mit Dekker zu landen.

Mission 11.2: Der Sprung

Wir stoßen nach kurzer Zeit auf zwei feindliche Dragons. Fliegen Sie danach per Nachbrenner so schnell wie möglich zum Jump Point und schalten dort das Dragon-Paar aus. Es darf keiner durch den Jump Point entwischen, da Sie ansonsten auf heftige Gegenwehr im Axius-System treffen werden. Danach steuert man die Black-Lance-Starbase an. Hier sollen Sie einen Identifizierungscode angeben – keine Sorge, beide sind korrekt. Vermeiden Sie jeden Schußwechsel in der Nähe der Basis und landen Sie.

Mission 11.3: Der Sprung, Teil 2

Bei Ihrer Flucht von der Starbase sofort Tarnung und Autopilot aktivieren. Am Jump Point muß man vier Dragons zerstören. Auf der anderen Seite warten ein Black-



Soldaten im Nebel: Held Blair in Begleitung einiger Marines.

Lance-Transporter und bis zu vier Dragons. Nehmen Sie sich zuerst die Jäger vor und vernichten danach den Transporter per Torpedo.

12. Kampagne: Ella / Sol

Mission 12.1: Der Spießrutenlauf

Während einer Unterhaltung stehen Sie vor der Entscheidung, die Flash-Bombe anzuwenden oder nicht. Stimmen Sie Panther zu, dann fliegen Sie die Variante 12.1. Folgen Sie jedoch Hawks Vorschlag, fliegen Sie Mission 12.2, was einen direkten Angriff auf die Superbasis zur Folge hat.

Da Sie sich für Panther entschieden haben, treffen Sie an dem ersten Punkt auf eine Fregatte und vier Hellcats. Vier weitere werden folgen. Zerstören Sie nur die Jäger und lassen das Großkampfschiff in Ruhe. Am zweiten Navpoint trifft man auf einen Kreuzer, zwei Hellcats und zwei Longbows. Nehmen Sie sich die Longbows zuerst vor, da diese die Intrepid mit Torpedos beschießen. Es folgen zwei weitere Hellcats sowie Longbows.

Am dritten Punkt befindet sich ein Zerstörer, zwei Bearcats und zwei Longbows. Auch hier bekommt der Feind Verstärkung durch zwei Bearcats und Longbows. Wichtig ist, die Intrepid zu schützen und vor dem Jump Point wieder auf ihr zu landen – ohne Mutterschiff fühlt man sich so einsam im weiten All...

Mission 12.2: Die Superbasis

Allein gegen eine Superbasis – das traut sich nur Wing Commander Blair. Sie haben die Wahl, ob Sie die Superbasis mit dem Flash-Pack oder ganz konventionell durch Torpedos zerstören. Geübte Piloten sollten sich die Flash-Bombe für später aufheben. Lassen Sie zunächst die vier Hellcats in Ruhe und konzentrieren Sie sich auf die Basis. Zerstören Sie anschließend die Hellcats, deren Zahl sich mittlerweile eventuell verdoppelt hat. Geben Sie dann schleunigst Leine und landen wieder auf der Intrepid.

Mission 12.3: Die Vesuvius

Der Intrepid darf nichsts passieren! Zusammen mit dem Flügelpiloten sofort die Hellcats ausschalten. Sie müssen mit etwa zwölf Angreifern rechnen. Lassen Sie die Vesuvius links liegen und kehren wieder zu Ihrem Mutterschiff zurück.

Mission 12.3: Der Helfer in der Not

Geben Sie jedem Ihrer Flügelmänner den Befehl zum Angriff. Nehmen Sie sich auch hier die zwölf Hellcats vor, bevor Sie zurück zur Intrepid fliegen. Passen Sie vor allem auf, daß Sie nicht in die Schußlinie der Großkampfschiffe geraten.

Mission 12.4: Zerstörung der Vesuvius

Sollten Sie noch Ihr Flash-Pak haben, sagen Sie Pliers Bescheid, daß Sie es benutzen wollen. Im Anschluß fliegen Sie direkt auf die Vesuvius zu, in deren Hangar die Superbombe gezündet wird. Ohne Flash-Pak müssen Sie ebenfalls den Hangar der Vesuvius ansteuern, und dort mit Torpedos und Raketen ein ordentliches Feuerwerk veranstalten. Greifen Sie in jedem Fall gleich das Kampfschiff an und hetzen Ihre Flügelpiloten auf die Jäger.

Das Finale: Sol

Mission 13.1: Seether

Der letzte Flugeinsatz steht bevor. Seether befindet sich nach der Zwischensequenz direkt hinter Ihnen. Sofort umdrehen und eine volle Salve abfeuern. Verschwenden Sie nicht unnötig Raketen, um Seether zu vernichten, da Ihre nächste Aufgabe die Zerstörung einer Sternenbasis ist. Abgesehen davon, daß die Basis selber gut bewaffnet ist, haben Sie es noch mit Minen, Geschütztürmen und vier getarnten Arrows zu tun. Danach äschert man die Basis ein, und der Weg zur Erde ist frei. Sie könnten sich stattdessen aber auch tarnen und solange stur auf die Erde zufliegen, bis der Autopilot wieder funktioniert.

Mission 13.2: Die große Versammlung

Beim Showdown mit Tolwyn vor dem großen Rat kommt es nur noch auf die korrekten Antworten an. Entscheiden Sie sich zunächst für »Nutze den Moment«; die beiden nächsten Antworten sind unwichtig. Dann folgen »Er wird sich selbst verraten«; »Wie, Biowaffen?« und schließlich »Erzähle ihnen mehr«. Haben Sie sich in der Ella-Mission für die Zerstörung der Basis entschieden, werden Sie nun ebenfalls Admiral, mit ähnlichem Verhalten wie Tolwyn. Hatten Sie hingegen den Spießrutenlauf (12.1) gewählt, dürfen Sie als angesehener Chef einer Pilotenschule Ihrem Ruhestand entgegensehen. (la)

AUF DER CD-ROM

..der aktuellen PC Player plus finden Sie Spielstände zu Wing Commander 4.

Alle Secrets in Duke Nukem 3D – Teil 2

AUFGEKLÄRT

Diesmal enthüllen wir die Geheimnisse der Level 4 bis 6 von »Duke Nukem 3D«, die sich auch in Mehrspieler-Partien prima einsetzen lassen.

Wieder hat uns Duke persönlich geholfen, den letzten drei Levels der Shareware-Fassung die Secrets zu entreißen. Die Zahlen in Klammern verweisen auf die entsprechende Markierung im Kartenausschnitt.

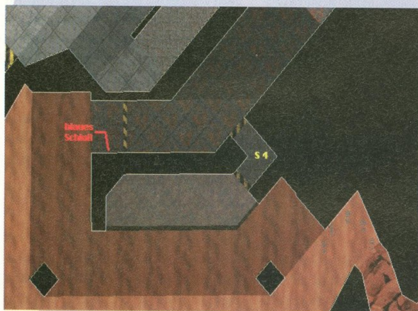
LEVEL 4 – Toxic Dump

Um aus dem U-Boot herauszukommen, muß Duke den obersten und untersten der drei Schalter drücken. Danach schwimmt er in die Höhle, sprengt die Wand und folgt dem Gang. Nachdem er aufgetaucht ist und eine weitere Wand am Ende des Korridors mit Hilfe der Fässer zerbröselt hat, gelangt er wieder ans Tageslicht. Nun schwimmt er zum Durchgang, der knapp über dem Wasser liegt und findet hier den blauen Schlüssel sowie in der rechten Geschütznische das zweite Secret.

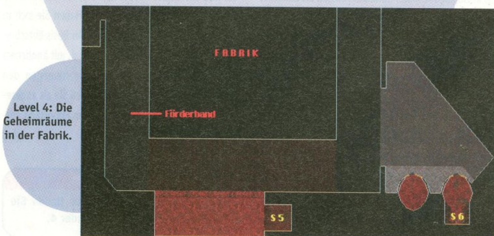
Von hier oben springt er auf das U-Boot und läuft über die Vertiefung, aus der die Flammen lodern. Dies öffnet ganz oben im Innenraum eine Geheimnische. Mit dem blauen Schlüssel dringt Duke nun in das Gebäude ein und gleich nach dem Linksknick des Ganges wird eine Geheimtür (S4) sichtbar. In der Fabrikhalle gelangt er über das rechte Förderband zu einem Kontrollraum, wo er hinter einer Klappe den roten Schlüssel findet. Das Transportband bringt ihn anschließend zu einem Becken mit oranger Brühe, an dessen Rückwand eine Geheimtür das fünfte Geheimnis verbirgt.

Anschließend geht es zu einem zweiten Kontrollraum, in dem in der rechten Ecke ein Schalter die beiden Röhren öffnet. Im linken Hohlkörper befindet sich in Sprunghöhe das sechste Geheimnis. Im Raum mit dem roten Schloß ist eine verschlossene Tür. Mit dem roten Schlüssel läßt sich aber ein Verkleinerungsstrahl aktivieren, der es Ihnen ermöglicht, durch die niedrigen Gänge zu kriechen (im »God«-Modus nicht möglich!). Durch den rechten Gang gelangt Duke in einen Raum, wo er mit dem Notschalter die Tür entriegelt (»Run«-Modus, rechts abbiegen!).

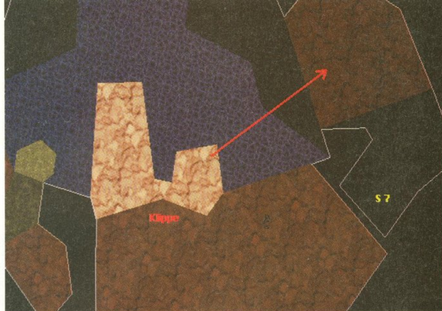




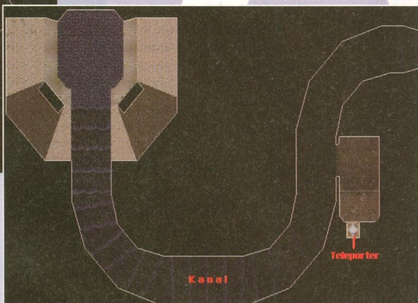
Level 4: So finden Sie Secret Nummer 4.



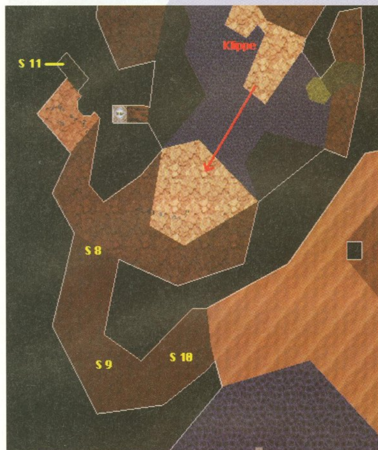
Level 4: Die Geheimräume in der Fabrik.



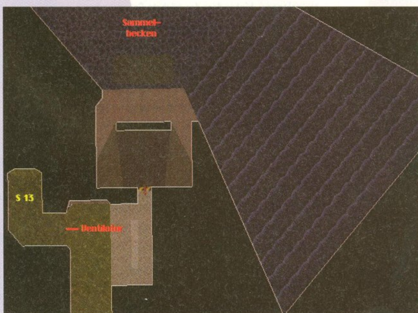
Level 4: So erreichen Sie Secret 7.



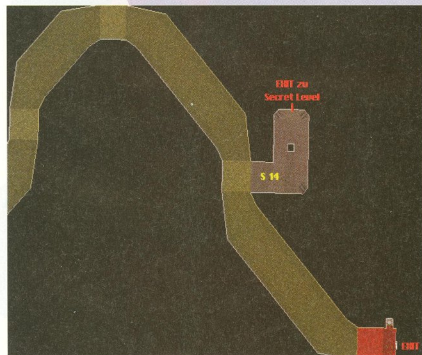
Level 4: Mit dem Teleporter erreichen Sie Geheimnis 12.



Level 4: So entdecken Sie die Geheimnisse 8 bis 11.



Level 4: Hinter dem Ventilator wartet Secret 13.



Level 4: Hier geht es zum Geheimlevel.

Durch dieses Tor nähert er sich überfluteten Räumen. Mit dem Schalter im zweiten Kontrollraum gelingt es Duke, den Wasserspiegel anzuheben. Wenn er nun auftaucht, kann er bequem auf eine Klippe gelangen. Über den rechten Vorsprung springt er zunächst zu einem Absatz hinüber, wo sich in einer dunklen Ecke das siebte Secret befindet. Über die linke Klippe gelangt Duke auf ein Plateau, dessen linke Wand er einreißt (S8). Durch Secret Nummer 9 und eine weitere Wand kommt unser Held schließlich auch ans zehnte Geheimnis. Auf dem Plateau befindet sich noch ein Raum, in dem man das große Unterwassertor öffnen kann; links neben der roten Säule liegt außerdem der elfte geheime Ort versteckt.

Durch das nun geöffnete Unterwassertor gelangt Duke

zu einem Portal, das sich mit dem Schalter im Kontrollraum aufmachen läßt. Um durch die dahinter liegenden Walzen zu gelangen, wartet er einfach auf die ausgebrochenen Zähne (grau) und schlüpft hindurch. In der folgenden Kammer befindet sich hinter der rechten durchlässigen Wand ein kleines Versteck. Nach dem Auftauchen folgt Duke dem Kanal, bremst aber etwas ab, um rechtzeitig die Risse in der Wand auf der rechten Seite zu erkennen. Durch einen gezielten Schuß gelangt er so zu einem Teleporter, der ihn zu Secret 12 bringt.

Im großen Sammelbecken läßt sich mit dem Hebel in dem orange leuchtenden Raum eine Nische öffnen, die einen roten Schalter freigibt. Durch einen Schuß auf diesen Schalter lassen sich die beiden grauen Metallkonstruktionen bewegen und als Brücke benutzen. So kann unser Einzelkämpfer in einen Raum mit einem Ventilator gelangen, hinter dem das nächste Secret verborgen ist. Nun folgt er dem Kanal und kommt nach einer Weile zu einer Wand, die sich mit dem Raketenwerfer sprengen läßt. Der Raum dahinter ist zum einen der letzte Secret Place und zum anderen befindet sich hier der Zugang zum Geheimlevel. Der Ausgang zum 5. Level befindet sich am Ende des Kanals.

LEVEL 5 – The Abyss

Um das blaue Schloß rechts neben dem Kanalausgang zu öffnen, holt sich Duke zunächst den passenden Schlüssel aus dem linken Seitenarm der Schlucht. Durch die Höhlen und Gänge gelangt er schließlich zu einer Steintafel, die den St.-Andreas-Graben ankündigt. Durch das Erdbeben, das daraufhin stattfindet, darf Duke über die abgerutschten Klippen in Steinbockmanier ins Tal springen. Dort kommt er durch eine Höhle zu einer Ruine, wo ihn der aufwärtsführende Gang zum ersten Secret bringt, das in der Felssäule direkt nach der Fackel verborgen ist.

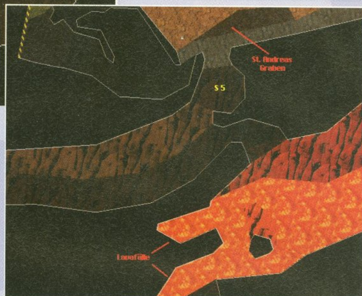
Im runden Raum am Ende des Ganges dient das große Feuer als Teleporter und bringt Duke zum zweiten Versteck, wo sich in der erhöhten Nische neben der Holztür auch das dritte Geheimnis befindet.

Mit dem Teleporter kehrt er wieder in den runden Raum zurück und öffnet mit dem Handsymbol einen Gang, der ihn zu einer ovalen Halle bringt. Dort kann er mit einem weiteren Handsymbol eine Treppe errichten, die ihn zu einem Fenster bringt. Durch dieses sieht er, wie in der großen Lavahöhle eine Wand einstürzt und dadurch ein neuer Einstieg zugänglich wird.

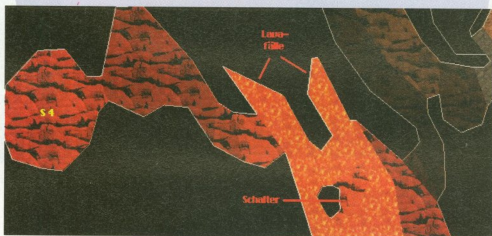
Mit der roten Hand hier läßt sich ein Podest aktivieren, das er nur durch einen rasanten Spurt erreicht. So gelangt er zu einem weiteren Schalter, der den schon



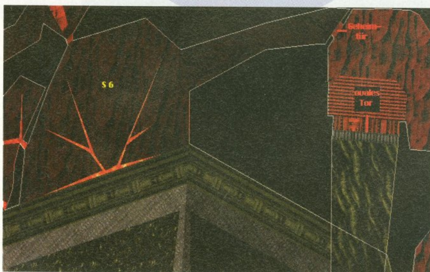
Level 5: Die ersten Geheimnisse sind noch leicht zu finden.



Level 5: Hier finden Sie Geheimnis 5.



Level 5: So erreichen Sie Secret 4.



Level 5: So gelangen Sie ins Alienraumschiff.

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Celal Kandemiroglu; © 1964–1996 by PARAMOUNT PICTURES CORP. All rights reserved

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Inserentenverzeichnis

Gesamtbeilage:
1&1 Direkt Informationstechnik

Teilbeilagen:
1&1 Direkt Informationstechnik;
directMedia

bekannten Verkleinerungsstrahl in Betrieb nimmt. Duke kann die Halle durch das niedrige Fenster am Boden wieder verlassen. Nun kommt er in die Lavahöhle, wo er auf den Felsvorsprüngen nach unten springt. Rechts findet er beim grün dampfenden Wasserfall eine Aufstiegsmöglichkeit, die ihn zu ein paar kleinen Lavafällen und einem roten Handsymbol bringt. Dieses öffnet den Gang, der zu einer Höhle führt (S4). Gegenüber der roten Hand sprengt Duke anschließend die Wand und schafft so einen Durchgang zum St.-Andreas-Graben und gleichzeitig zum fünften Geheimnis. Zurück in der großen Lavahöhle begibt sich Duke nun in den Durchgang rechts unterhalb des Verkleinerungsstrahls, folgt den langen Gängen und kommt zu einer großen, ovalen Tür. Bevor er diese aufmacht, untersucht er die rechte Wand und findet tatsächlich eine Geheimtür, die ihn zum letzten Secret bringt. Mit Hilfe dieser Tür gelangt er ins Innere des Alien-Raumschiffes und durch einen senkrechten Tunnel schließlich zu einem weiteren Tor, hinter welcher der Endgegner auf seine Abfertigung wartet.

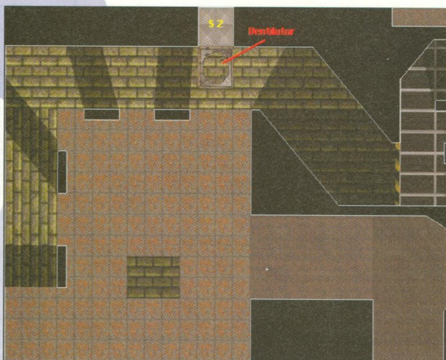
LEVEL 6 – Launch Facility

Auf der Rückseite der Umwälzspirale befindet sich ein Schalter, der ein Energiegitter deaktiviert. Duke folgt anschließend dem Gang und kommt zu einem Becken, wo er Unterwasser durch ein Gitter schlüpft und zum ersten Secret gelangt. Im großen Raum mit den Kraftfeldern führt ein umlaufender Steg zu einer Tür, die durch drücken des linken und der beiden rechten Knöpfe geöffnet wird. In dem Raum befinden sich der blaue Schlüssel und ein Schalter, der die Tür 1 freigibt.

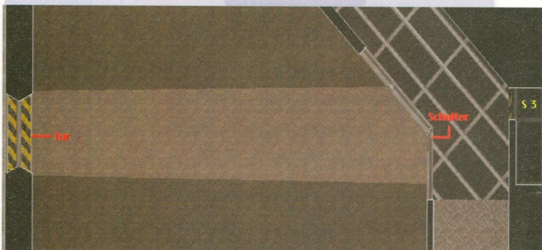
Durch dieses Tor gelangt Duke in einen grünen Raum, wo wieder ein Steg nach oben führt. Hinter dem Ventilator in der Decke verbirgt sich ein weiteres Geheimnis (S2). Am blauen Schloß wird die Rakete in Startposition gebracht. Die Rampe im grünen Raum führt zur »Restricted Area«, wo Duke den roten Schlüssel findet und das große Tor mit dem Schalter öffnet. Gegenüber des Schalters ist eine Geheimtür, die das dritte Geheimnis verbirgt.

Durch das riesige Tor wandert er auf den Startplatz. Der Lift links neben der Rakete endet bei einem Teleporter, der ihn direkt ins Cockpit transportiert. Dort aktiviert Duke das rote Schloß und kehrt wieder zum Startplatz zurück. Im Schutzraum links neben dem großen Tor befindet sich ein Schalter, mit dem er das Raumfahrzeug schließlich sprengt. Gleichzeitig öffnet er so rechts davon einen Lift, mit dem er hinunter fährt. In dem Kontrollraum entdeckt er hinter der Monitorwand das letzte Geheimnis (S4).

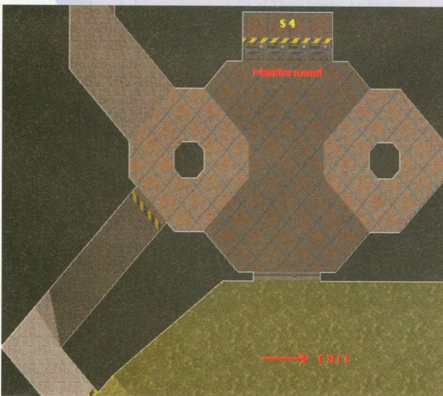
Durch das Umlegen des Schalters wird ein Durchgang zum Kanal freigelegt, an dessen Ende sich der Ausgang befindet. (fs)



Level 6: Hinter dem Ventilator wartet ein Geheimraum.



Level 6: Die Geheimtür birgt ein Secret.



Level 6: Die letzten Geheimnisse vor dem Ausgang.

Klein & fein

Command & Conquer

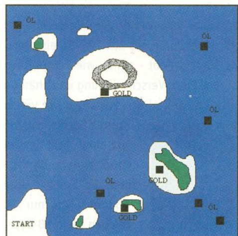
Von Tristan Bartz stammt folgender Trick für den Mehrspielermodus von »Command&Conquer«. In der Datei **CONQUER.INI** wird der Eintrag **SIDE=** auf »4« gesetzt. Nun eine Multiplayer-Partie einrichten und nicht die Seite (es erscheint »NOD«) ändern! Sie dürfen nun sämtliche Einheiten beider Parteien bauen, also z.B. sowohl eine Waffenfabrik wie auch ein Landefeld. Einziger Nachteil: Beim Bau eines Helicopter-Pads erscheint ein NOD-Angriffshubschrauber, der bessere Orca-Heli muß extra gebaut werden. Gerade für C&C-Profis ist dieser Cheat äußerst interessant: Endlich verfügt auch die GDI-Seite über echte Luftabwehr...



Im Multiplayer-Modus können C&C-Strategen alle Einheiten von NOD und GDI gleichzeitig rekrutieren.

Karte zu Warcraft 2

Bei unserer Komplettlösung der Ork-Kampagne von »Warcraft 2« haben wir in der letzten Ausgabe versehentlich eine der Karten doppelt abgebildet. Dadurch fehlte die Karte zur 12. Mission (»Das Grabmal von Sargeras«), die wir Ihnen hiermit nachliefern.



Die fehlende Karte zur 12. Orkmission von Warcraft 2.

Duke Nukem 3D

Nico Gebauer hat einige neue Cheatcodes zu »Duke Nukem 3D« herausgefunden. Wie üblich müssen Sie bei Verwendung des deutschen Tastaturtreibers anstelle eines »Y« ein »Z« eingeben. Alle Cheats werden durch erneute Eingabe des Codes wieder deaktiviert.

DNROY	»God-Mode« (Unbesiegbarkeitsmodus & Endlos-Jetpack)
DNCLIP	Kollisionsabfrage ausschalten; Duke kann durch Wände gehen und kommt so schnell an jede Stelle des Levels.
DNMONSTERS	Schaltet alle Monster aus, sobald Duke sie sieht.

Descent 2

Programmierer sind oft sehr gemein. In »Descent 2« wurden beispielsweise in letzter Sekunde noch die Cheatcodes komplett ausgetauscht. Wir sitzen zur Zeit daran, alle Cheats für die kommerzielle Version zusammenzutragen. Hier unsere ersten Erfolge:

ALIFALAFEL	Gibt Ihnen alle Extras (aber nicht die Waffen)
SPANIARD	Zerstört alle Roboter im Level
ALMIGHTY	Unsterblichkeit
LPNLIZARD	Zielsuchende Laser
FREESPACE	Läßt Sie in einen beliebigen Level springen (von 1 bis 24)

Außerdem wurden bisher folgende »Fun«-Codes gefunden, die Ihnen wenig weiterhelfen, aber doch das Ausprobieren wert sind:

PIGFARMER	Zeigt einen Kopf (Bildschirm mit Minus-Taste verkleinern)
BITTERSWEET	Weitwinkelkamera
GODZILLA	Ramm den Roboter
GOWINGNUT	Macht aus dem Guide-Bot einen besonderen Gegner

Ascendancy

Um folgende Cheats nutzen zu können, müssen Sie eine Datei namens **NOUGAT.LF** in Ihrem »Ascendancy«-Verzeichnis erstellen. Dies ist z.B. möglich, indem Sie unter DOS in dieses Directory wechseln, **EDIT NOUGAT.LF** eingeben und dann den (leeren) Text speichern. Der Mauszeiger gibt von nun an alle Werte des Schiffes preis, über dem er sich jeweils befindet. **(la)**

ALT & D	Zeigt Koordinaten an
ALT & G	Screenshot speichern
ALT & W	Objektliste
Galaxis-Ansicht:	
ALT & E	Bei jedem Zug wird eine Technologie gestohlen
1 bis 7	Rasse wechseln
8	Was sehen die Gegner?
C	Diplomatiewerte der Gegner
S	Alle Sterne sind erforscht
L	Zeigt alle Star Lanes an
Planeten-Ansicht:	
I	Beendet das momentane Bauprojekt
O	Füllt die Bevölkerung auf
R	Einen Planeten erobern
T	Eine Kolonie gründen
Forschungsbaum:	
C	Momentanes Projekt abschließen
D	Alle Entwicklungen lernen

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich in reinem, puren ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie als »GIF« oder »PCX« liefern, selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.



Superschneller Speicher

Ich stehe vor der Überlegung, mir weitere 16 MByte RAM zu kaufen. Meine Frage ist, ob die PS2-SIMMs auch noch für schnellere Prozessoren geeignet sind. Die Anleitung meines Boards geht ab Pentium-CPUs mit 100 MHz von 60ns schnellen RAMs aus, meine jetzigen RAMs sind aber »nur« 70ns schnell. *(Thomas Gräfe)*

Das Problem: Die Pentiums mit 90, 120 und 150 MHz greifen mit 60 MHz auf den Hauptspeicher zu, bei den Modellen mit 100, 133 und 166 MHz sind es 66 MHz - nur zehn Prozent mehr. Das liegt bei vielen RAMs noch in der Toleranz und verleitet manche Anbieter dazu, auch Komplettsysteme mit einem 100-MHz-Pentium und 70ns-RAMs zu bestücken oder derartige SIMMs auch zum Nachrüsten zu verkaufen. Dennoch empfehlen die Motherboard-Hersteller und auch Intel die schnelleren Bausteine für alles, was über 60 MHz hinausgeht. Die Mehrkosten von derzeit ca. 50 Mark für ein 8-MByte-SIMM sollte man also in Kauf nehmen. Andernfalls hilft im Zweifelsfall nur eine schriftliche Versicherung des Händlers, daß der neue Speicher auch mit dem gewünschten Prozessor harmoniert.



An Kürzeln wie -6, ns 60, 60 ns oder -60 erkennt man die schnellen RAMs

Showtime! Oder nicht?

Ihr habt in der Ausgabe 8/95 einen Test mit 14 Video-Karten durchgeführt. Die Spea Showtime Plus hat unter anderem sehr gut abgeschnitten. Ihr schreibt auch, daß man die Grafikkarte zum Fernsehgucken benutzen könnte. Nun bin ich aber ein bißchen verwirrt, weil in der Anleitung zu dieser Karte steht, daß das Antennensignal aus der Wandsteckdose nicht geeignet ist. *(Stephan Alt)*

Das ist korrekt. Die Showtime Plus verfügt nur über einen Video-Eingang, der beispielsweise mit dem Video-Ausgang (FBAS) eines Videorecorders gefüttert werden kann. Ein eigener Tuner ist auf der Karte nicht vorhanden. Das hat aber auch einen Vorteil: Der Tuner eines Videorecorders liefert ein viel besseres Bild, als das mit den kleinen Empfangsteilen auf einer Videokarte möglich wäre.

Völlig ausgetaktet

Ich habe meinen 486 DX2/66 gegen einen AMD DX4/120 samt Spannungswandler getauscht. Dieser läuft meines Wissens mit extern 40 MHz, die intern auf 120 MHz verdreifacht werden. Nach der Aufrüstung zeigt mir der Rechner eine Taktfrequenz von 132 MHz an und nicht 120 MHz. Bei den verschiedenen Jumpereinstellungen kam ich auf außerdem auf folgende Werte:
20 MHz extern = 66 MHz intern / 25 MHz extern = 80 MHz / 33 MHz extern = 100 MHz
Laut Verkäufer verträgt der Chip die 10% Steigerung. *(Volker Heuer)*

Der AMD-Chip kann den externen Takt um die Faktoren 1.0, 2.0, 2.5 oder 3.0 vervielfachen. Der einzig korrekte Wert aus diesen Angaben wären somit die 100 MHz bei 33 MHz externem Takt. Viel wahrscheinlicher ist aber, daß das BIOS die Taktrate einfach falsch errechnet. Da der AMD-Prozessor nach außen nicht direkt mitteilt, mit welchem internen Takt er gerade arbeitet, müssen sich BIOS wie auch andere Diagnoseprogramme den Wert selbst anhand einer kleinen Messung ermitteln. Einigermaßen zuverlässig kann das unter anderem das kommerzielle Programm Sysinfo aus den Norton Utilities. Ältere BIOS-Versionen sind dazu nicht in der Lage, was aber keine Gefahr für den Rechner darstellt - die neue CPU ist schlicht zu schnell für das alte Motherboard.

Windows stiehlt Plattenplatz?

Als ich mal mit »DIR /?« unter (Win95-)DOS die Hilfe von DIR aufgerief, habe ich gesehen, daß man mit »DIR /V« eine ausführliche Anzeige aufrufen kann. Ich wollte natürlich sehen, was das ist, und habe es ausprobiert. Nun wurde zusätzlich zu dem tatsächlich benutzten Festplattenspeicher zu jeder Datei auch der reservierte angegeben. Bei Ausweiten auf die ganze Festplatte fiel mir auf, daß dadurch bei mir insgesamt rund 150 MByte verloren gehen. Wofür ist diese Reservierung gut? (Beim alten DOS gibt es sowas ja nicht!!) Kann man das ausschalten? *(Alexander Kaiser)*

Kann man nicht. Was Windows 95 hier mit der »Reservierung« meint, ist verschwendeter Platz durch das alte FAT-Dateisystem, das auch unter Windows 95 noch lebt - genau wie beim ersten DOS 2.0 vor vierzehn Jahren. Diese Verschwendung ist abhängig von der Größe einer Partition, und nimmt vor allem mit vielen kleinen Dateien zu, die alle einen bestimmten Mindestplatz benötigen. So braucht eine Textdatei mit nur 10 Zeichen (also 10 Byte) bei einer 2GByte-Platte mit nur einer Partition ganze 32 768 Byte Platz! Die Lösung sind mehrere kleine Partitionen, die nicht über

```
 Datenträger in Laufwerk C: heißt NICO_C
 Seriennummer des Datenträgers: 3B54-13D3
 Verzeichnis von C:\NHL96\EXHIBIT
Dateiname          Größe        Reserviert    Geändert        Zugriff   Attrib

.             <DIR>                        27.02.96  12:52  27.02.96       D
.
..            <DIR>                        27.02.96  12:52  27.02.96       D
..
00001000            10.108        16.384  22.01.96  12:44  27.02.96        A
00001000
EXHIBIT  NDX           272         8.192  04.03.96  12:32  05.03.96        A
EXHIBIT.NDX
00001001            10.108        16.384  04.03.96  12:11  04.03.96        A
00001001
00001002            10.108        16.384  04.03.96  12:32  05.03.96        A
00001002
          4 Datei(en)              30.596 Bytes
          2 Verzeichnis(se)        57.344 Bytes reserviert

     26.337.280 Bytes frei
    524.042.240 Bytes Speicherplatz auf dem Datenträger insgesamt.  94% belegt
C:\NHL96\EXHIBIT>
```

So verschwendet das FAT-System Plattenplatz: Obwohl jede dieser Dateien kleiner als 8 bzw. 16 KByte ist, wird immer nur diese festgesetzte Menge belegt.

3X



HIER ZUM SONDERPREIS FÜR DM 10,-

Machen Sie jetzt den HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Test! Für nur DM 10,- können Sie sich weitere 3 Ausgaben lang davon überzeugen, daß HIGHSCREEN HIGHLIGHTS konkrete PC-Hilfe für Einsteiger und Fortgeschrittene ist. Und obendrein sparen Sie noch 50% gegenüber dem Einzelverkaufspreis.

HIGHSCREEN HIGHLIGHTS
UND IHR PC MACHT, WAS SIE WOLLEN.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV-/ Franzis-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder kopieren und faxen an: 089 / 20 24 02 15.

JA, ich mache den HIGHSCREEN HIGHLIGHTS-Test! Bitte senden Sie mir die nächsten 3 aktuellen Ausgaben von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS zum Preis von nur DM 10,- (Ersparnis 50%). Wenn ich von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt der 3. Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir HIGHSCREEN HIGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil für nur DM 6,13 pro Heft statt DM 6,80 bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 73,50 Studentenabo nur mit Immatrikulations-Bescheinigung DM 63,-). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefonnummer

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/ Franzis-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift CPP 65

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/ Franzis-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



512 MByte betragen sollten. Wird eine bestehende Platte mit dem Programm FDISK neu partitioniert, so gehen dabei aber alle enthaltenen Daten verloren - ein Backup ist also sehr empfehlenswert.

Bildschirm und Magnetschirm

Ich habe eine Frage bezüglich der Kombination von Lautsprechern und Monitoren. Gibt es eine ungefähre Einschätzung, wie weit »normale« Lautsprecher, die an eine Stereoanlage angeschlossen sind, vom Monitor entfernt sein sollten? *(Marc A. Wiemers)*

Lautsprecher ohne magnetische Abschirmung (und das sind fast alle HiFi-Boxen) sollten von Monitoren oder Fernsehern mindestens einen Meter entfernt stehen. Werden bei zu geringem Abstand Helligkeit oder Farbdarstellung beeinflußt, ist Vorsicht geboten: Sobald die Maske des Bildschirms einmal dauerhaft magnetisiert ist, kann sie möglicherweise nie mehr fehlerfreie Bilder liefern. Empfehlenswert sind spezielle Computer-Lautsprecher oder HiFi-Boxen für Dolby-Surround-Anlagen, die magnetisch abgeschirmt sind. Solche Schallwandler (und nur solche!) dürfen dann auch direkt neben dem Bildschirm stehen.

Dieser Pentium ist veraltet

Ich besitze einen Pentium 60. Mich würde interessieren, ob ich mein System auch mit einem P120 ausstatten könnte. Ich weiß, daß mein Board auf 5-Volt-Basis läuft, und alle anderen Pentiums nur mit 3,3 Volt arbeiten. Kann ich mein System trotzdem aufrüsten? *(Philipp Seyboth)*

Ja! Intel hat Wort gehalten: Seit kurzem werden Pentium-Overdrive-Prozessoren mit bis zu 150 MHz angeboten. Sie verfügen über einen eigenen Spannungswandler. Der 120-MHz-Chip für bisherige 60-MHz-Systeme wird schlicht statt der alten CPU eingesteckt und fertig. Da dieser Prozessor aber rund 500 Mark kostet, stellt sich die Frage, ob nicht ein modernes Board mit PB-Cache mehr Leistung für unwesentlich mehr Geld bringt.

BIOS, wo bist Du?

Als ich vor kurzem einen Reset auslöste, piepte der Computer und schrieb in einer Fehlermeldung, daß keine Festplatte gefunden wurde. Daraufhin startete ich das Setup-Programm des BIOS, wo alle Einträge gelöscht waren. Kann es an einer leeren Batterie liegen? *(Stefan Meister)*

Kann, muß aber nicht. Auch ein wildgewordenes (lies: gerade vor sich hin stürzendes) Programm kann die Einstellungen des BIOS überschreiben. Wenn der Rechner nach ein paar Tagen ohne Strom die Einstellungen noch behalten hat, ist die Batterie in Ordnung. Sollten bei einer Neukonfiguration nach einem solchen Absturz noch andere Fehlermeldungen (defekter Speicher) erscheinen, so hilft in der Regel eine Auto-Konfiguration des BIOS, die jedes moderne Setup-Programm anbietet. Dadurch läuft der Rechner zwar nicht immer mit der optimalen Geschwindigkeit, aber er läuft – zumindest, bis der Fachhändler den Garantieschaden behoben hat. Nach Ablauf der Garantie sollte man auf eine gute Konfiguration auf Kulanzbasis bestehen.

Ein NexGen ist kein 486er !

Das Spiel Bloodwings weigert sich strikt auf meinem Prozessor vom Typ NexGen P90 zu laufen. Es erscheint die Fehlermeldung »laeuft nicht unter einem 486er«. Was kann ich da machen? Eine Bios-Abfrage unterbinden ist ja wohl eher was für den Programmierer dieses Programms. *(Harry Hardgrieß)*

Und genau das hätte er auch tun sollen. Die PC-Welt besteht nicht mehr nur aus Intel, und wenn ein Programm nicht wirklich den Mathe-Koprozessor eines 486ers braucht (der fehlt älteren NexGen-Boards nämlich), tut es gut daran, nicht stur nach eben diesem Chip zu suchen. Machen kann man da leider nichts - außer vorher genau auf die Schachtel des Spiels zu sehen. Zwar meinen die Hersteller mit der Empfehlung eines 486er oder Pentium meist die Leistung, in Einzelfällen kann aber auch wirklich eine bestimmte Eigenschaft solcher CPUs gefordert sein.

Avatar plötzlich ertaubt

Ob Sie es glauben oder nicht, der Avatar braucht Ihren Rat. Wir luden Ultima VI (der PC, wahrscheinlich ein Relikt aus der alten Schlangenkultur, ist mit einer Soundblaster-Karte bestückt) und bekamen fürchterliche Geräusche zu hören. Iolo bekam einen epileptischen Anfall, er riß unser blondes Toupet fast vom Haupt, rannte hinaus und schrie: »Gwenno, liebste Gwenno, erlöse mich von dieser Qual...«. *(Dennis Reckeweg & Thomas Burblies)*

Bevor Dich der Dungeon Keeper holt, liebster Avatar, solltest Du die Öhrchen schnell wieder spitzen können. Folge also den verschlungenen Pfaden des DOS bis an ihre Wurzel, und trage in die magische Schriftrolle des Bill Gates mit Namen AUTOEXEC.BAT den richtigen Zauberspruch ein, der Deinen Soundblaster wieder zum Leben erweckt. Etwaiges Geschmiere von den »Treibern«, die der mächtige »Creative Labs« ausschickt, hat dort nichts zu suchen - einzig ein SBSET und SET BLASTER= mögen dort für Spiele vorhanden sein. Zur Hilfe können Dir die Nicht-Spieler-Programme DIAGNOSE oder INSTALL eilen - je nach Alter der Karte unterschiedlich. (nie)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

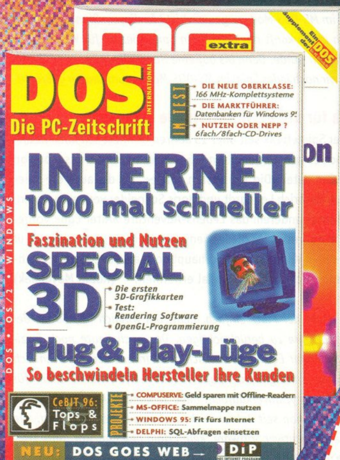
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

HTTP://WWW.DOS.DMV-FRANZIS.DE

Powerpack gratis!

Lernen Sie jetzt die neuen Seiten der DOS kennen: attraktiver, tiefergehender und interessanter denn je. Mit DIP, dem neuen DOS Internet Programm: tagesaktuelle News, Aktionen, Download-Angebote und vieles mehr. Inklusive mc-Extra, das systemübergreifende, technisch orientierte Supplement nur für DOS-Abonnenten: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java und, und...

Das gesamte Power-Pack für Sie jetzt gratis!



Widerrufsrecht: Sie können diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per **Fax: 089/ 20 24 02 15**

Ja, bitte senden Sie mir eine Ausgabe der DOS inklusive dem mc-Extra kostenlos zu. Sollte ich wider Erwarten nicht überzeugt sein, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt des Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir die DOS regelmäßig per Post frei Haus – mit ca. 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 je Heft statt DM 8,- bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 88,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

CPC 65



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs. compuserve.com«.

Ich brauche Untertitel!

Bislang hatte ich mit Spielen keine Probleme, auch mit Adventures nicht. Nun bekomme ich aber welche, zum Beispiel bei »Myst« und »Phantasmagoria«, wegen meines Handicaps. Ich bin gehörlos und daher auf vorgegebene Texteinblendungen angewiesen. Ich kann nur gesprochene Texte nicht wahrnehmen. Leider kann man beim Kauf der Software nicht feststellen, ob Texteinblendungen möglich sind. Bei Discworld hatte ich noch Glück, da eine Tastenfunktion vorhanden war, die Untertitel einblendete. Es gibt vermutlich keine Liste von Spielen, die für mich geeignet ist. Es wäre aber gut, wenn dieses Thema einmal mit den Softwareproduzenten und Programmierern erörtert werden würde. **(Uwe Frese)**



Für Gehörlose ein echtes Problem: Spiele ohne Untertitel.

Danke für den Hinweis auf diese Problematik; Sie verstehen sicher, daß einem dieser Punkt nicht automatisch durch den Kopf geht, wenn man ein Computerspiel testet. Ich kann Ihnen jetzt sicher nicht versprechen, daß wir jedes Spiel auch auf diesen Punkt abklopfen, aber ein guter Anhaltspunkt sind die Bildschirmfotos unserer Testberichte. Wenn ein Spiel Untertitel anbietet, blenden wir diese normalerweise auch ein, wenn wir unsere Photos machen. Dadurch können alle Leser sehen, von welcher Qualität die Dialoge sind. Sehen Sie in unseren Bildern keinen Dialog, sollte das ein Alarm-Zeichen sein. Wir werden uns in der Zukunft bemühen, diesen Punkt nicht zu vernachlässigen.

Was empfehlt Ihr denn da?

Die PC-Player läßt in letzter Zeit erheblich an Qualität nach. Wenn ich mir die Wertungskästen von »Mechwarrior« 2 (9/95) und der Pentium-Edition anschaue und bei letzterer ein fast doppelt so schneller Rechner empfohlen wird, dann ist der Text »Dadurch wurde die Grafik ein gutes Stück flotter« dreist. Ich wage zu behaupten, daß auch die DOS-Version auf einem P100 »ein gutes Stück flotter« wird, als auf einem P 60. **(Stefan Migge)**

Die Windows-95-Version von Mechwarrior 2 braucht nun mal einen Pentium. Dafür wurde die Grafik an einigen Punkten detaillierter gemacht. Bei gleichen Detailstufen ist die Pentium-Edition auf einem P 90 tatsächlich schneller als die DOS-Version. Nur: Durch die zusätzlichen Details und True-Color-Modi braucht man einen schnelleren Pentium, will man alle Vorteile der Version nutzen. Ein weiterer Pluspunkt der Pentium-Edition, der NetMech-Modus, schluckt ebenfalls mehr Rechnerzeit, so daß auch hier gilt: Will man alle neuen Features nutzen, sollte es schon ein Pentium 100 sein.

Was läuft unter Windows 95?

Jetzt halte ich die Ausgabe 4/96 in Händen und bin langsam sauer! Ihr testet die Spiele immer noch nicht, ob sie problemlos unter Windows 95 laufen. In dieser Beziehung seit Ihr echt stur. Laut Eurer eigenen Umfrage haben doch schon 40 Prozent der Leser das neue Betriebssystem. **(Armin Spätauf)**

Wenn das alles so einfach wäre... Es hängt nur zur Hälfte vom Spielprogramm ab, ob es unter Windows 95 problemlos läuft oder nicht. Die andere Hälfte sind die Treiber für die Sound- und Grafikkarte. Aktuelles Beispiel aus der Redaktion: »Descent 1« läuft auf meinem Büro-Rechner nur ohne, zu Hause hingegen mit Sound, wenn ich es unter Windows 95 starte. Ich habe bis heute nicht herausgekriegt, warum; es liegt wohl an den unterschiedlichen Soundkarten. Außerdem ist die Frage »Läuft es unter Windows 95?« nicht pauschal zu beantworten: Soll es im Fenster laufen, im Vollbild-Modus oder reicht es, wenn es auch im MS-DOS-Modus von Windows 95 startet? Was nützt Ihnen also eine Angabe »Läuft unter Windows 95«, wenn die auf Ihrem PC gar nicht stimmt, oder damit »Läuft im MS-DOS-Modus« gemeint ist? In diesem Sinne geben wir auch in der Zukunft nur an, ob ein Spiel speziell für Windows 95 geschrieben wurde. Denn bis auf eine Handvoll uralter Ausnahmen haben wir noch jedes Spiel im MS-DOS-Modus zum Laufen gebracht.

Danke für die Geschichtsstunde

Als alter Spielefreak seit über 15 Jahren erinnere ich mich natürlich noch zu gut an den alten C 64. In einer Sonderausgabe von Happy Computer »Die 100 besten Spiele«, bei der auch die Spiele-Gurus Heinrich Lenhardt und Boris Schneider vertreten waren, wurde unter anderem das Lebens-Adventure »Alter Ego« vorgestellt. Wie konntet Ihr dieses geniale Adventure, falls man es auf Grund seiner Komplexität überhaupt noch als Adventure bezeichnen kann, nicht in dem Special erwähnen? **(Robin Meyersiek)**

Leider reicht der Platz einfach nicht, um wirklich alle Spiele der Achtziger Jahre zu berücksichtigen. Das auch heute noch faszinierende »Alter Ego« ist natürlich noch in unseren Archiven. Ich habe sogar ein Original der äußerst seltenen »Female«-Version für den C 64 (sorry, unverkäuflich, liebe Sammler). Allerdings ist das Programm schon seit Jahren nicht mehr zu haben, weil ihm, wie so vieler innovativer Software, kein Erfolg beschert war. Gute Wertungen und intelligentes Konzept sind keine Garantie für den Erfolg. Alter Ego ging in der Welle »normaler« Spiele einfach unter. Und es ist zwar nett, mit Wissen und Fotos solch alter Titel anzugeben,

SMM - seit fünf Jahren am Markt, jetzt auch im PC-Player

Bestell-Hotline: 06139-916 916 / garantierte Auslieferung binnen 24 Stunden

Extreme Pinball

Die Schöpfer des preisgekrönten Epic-Pinball haben jetzt eine der realistischsten Flippersimulationen für PCs veröffentlicht, die die Welt je gesehen hat.

- Vier brillante Tisch-Designs: „Ritter des Mittelalters", Rock-Makers", Monkey Mayhem" & „Stadt Chaos".
- 3D-Animationen auf den Spieltischen, Laufleiste im LED-Look und Spielfelder auf mehreren Ebenen
- Pefektes Scrolling
- Unzählige Bonuslevel
- Soundtracks und Effekte in CD-Qualität.

Preissturz!

8 MB, ab 486'er/50

Eine geniale Flipper-Simulation!

Statt 79,95 nur noch 39,95

Terminal Velocity

Erleben Sie ein Spiel voller 3D-Action.

Hier einige Features:

- Drehungen in alle Richtungen um 360° möglich
- 9 Planeten mit je 3 Levels
- Spezielle Multiplayer-Levels
- 7 Waffensysteme mit weiteren Extras
- u.v.m.

Preissturz!

für bis zu 8 Spieler

"Die Welten sind mit nichts was man in anderen Computerspielen gesehen hat vergleichbar."
Comp.Player 4/95

Dieses Spiel darf in keiner Sammlung fehlen!

ab 486'er

Statt 99,95 nur noch 39,95

Inspektor ZEBOK

Schlüpfen Sie in die Rolle von Inspektor ZEBOK, der in diesem Multimedia Adventure seinen ersten Fall zu lösen hat. Lassen Sie sich von 3 Stunden Video-Film bei Ihrer Detektivarbeit begleiten. Insgesamt haben 40 Darsteller mitgewirkt. **Übrigens:** Das Programm wird in einer Filmdose geliefert!

8 MB, ab 386'er

Statt 139.- nur noch 24,95

Fade to Black

PC-Joker Wertung 89%!!!!

Preissturz!

Erleben Sie eine perfekte Mischung aus Action und Adventure. Bewegen Sie sich in fantastischen 3-dimensionalen Levels in denen vom PC gesteuerte Kameras das Spielgeschehen stets aus der optimalen Perspektive zeigen! Überwinden Sie schreckliche Gefahren, die Sie in den finsteren Labyrinthen erwarten. Nur wenn Sie Ihre Kräfte bis zum äußersten strapazieren, haben Sie eine Chance die bösartigen Morphs zu stoppen! Nutzen Sie hochmoderne Waffen um die zahlreichen Gegner zu besiegen. Mit professionellen gesprochenen Dialogen,.... **Ein Top Spiel! Lieferung solange Vorrat reicht!**

ab 486/66, 8 MB

Statt 119,95 nur noch 29,95

WinFax PRO 3.0

WinFax Pro stellt hochentwickelte und dennoch benutzerfreundliche Fax-Funktionen für den Einsatz unter Windows bereit.

Fazit: Professioneller und komfortabler können Sie Ihre Faxe nicht im Griff haben!

Win 3.1

Statt 99.- nur noch 34,95

Gratis-Angebot

Wir senden Ihnen gerne **gratis und völlig unverbindlich** unser 40-seitiges Prospekt. Darin finden Sie u.a. einen **12-seitigen Spieleteil** mit brandaktuellen Top-Games zu Knallerpreisen! **Zahlreiche Schnäppchen** runden das Spiele-Sortiment ab.

Kreuzen Sie einfach das entsprechende Feld auf dem Coupon an und wir senden Ihnen den Katalog umgehend zu.

Die 6-wöchentlich erscheinende Neuausgabe senden wir Ihnen regelmäßig zu!

Gratis

Command & Conquer Data

15 neue Missionen für Command & Conquer - 10 neue Multiplayer-Level! **Für alle Fans dieses gigantischen Spiels ohne Frage ein Muß!**

29,-

„Tiberium Massaker War's"

Ca. 50 neue Levels, div. Editoren mit denen Sie sich ganz einfach weitere Levels erstellen können..... **Für alle Fans ein absolutes Muß!**

Command & Conquer

29,95

Jetzt vorbestellen!

Duke Nukem 3D

Dieses Mega-Spiel (PC-Player 3/96-Wertung 86%) erhalten Sie bei SMM zu einem Preis, den Sie für unglaublich halten werden.

Statt für ca. 90,-DM erhalten Sie es für

nur 49,95

Die Auslieferung beginnt voraussichtlich Ende April '96.

Spiele-Hits zu unschlagbaren Schnäppchenpreisen!!!

WING COMMANDER IV

Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, **mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation.** Das Ergebnis ist ein Spiel, so fesselnd und herausfordernd, daß es kaum zu überbieten ist. Der endgültige Sieg der Terran-Konföderation über die Kilrathi liegt noch nicht lange zurück. Trotzdem wird der Frieden schon bald wieder gestört, denn ein Konvoi der Konföderation wird von mysteriösen Piraten angegriffen, die ausschließlich unter dem Namen „The Black Lance" bekannt sind. Zeit für Sie, in Ihren Fliegerdress zu steigen, um wieder einmal den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen. **Weltklasse!**

8 MB, ab 486/75

99,-

Preis-bomben!!

Jazz Jack Rabbit

Erleben Sie ein actiongeladenes Jump'n'Run-Spiel mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Begleiten Sie den kleinen Hasen Jazz bei seiner Suche nach der entführten Prinzes-sin. In insgesamt 36 Levels (Plus 6 Geheim-Levels & 12 Bonus Levels) begegnen Sie 49 verschiedenen Gegnertypen sowie 6 Boss-Endgegnern, die den Weg zum nächsten Level versperren. Die sehr detaillierte Grafik, die butterweiche Animationen sowie zahlreiche Extrawaffen werden Sie stundenlang an den PC fesseln! Dieses Spiel muß man gesehen haben!

ab 386'er, 4 MB

33,33

Spiel des Jahres in Deutschland

Magic Carpet I & Data Disk!

Eines der atemberaubensten **Action-Spiel.** Sie fliegen mit Ihrem Teppich über eine herrliche 3D-Landschaft und müssen mit einem der 20 verschiedenen Zaubersprüche Drachen, andere Magiere, etc. vernichten. **Das muß man gesehen haben!**

4 MB, ab 386'er

Statt 79,95 nur noch 39,95

Magic Carpet 2

Die Features:

-25 brandneue Level
-Neue Zaubersprüche
-und vieles, vieles mehr

Dieses Spiel bietet extrem schnelle Action und ein intelligentes Spielprinzip! **Erleben Sie eines der z.Zt. besten Action-Spiele!**

ab 486'er, 8 MB

Statt 99,95 nur noch 49,95

Hidden Worlds

Neue Missionen für Magic Carpet 1.

Magic Carpet I

9,95

Noctropolis

In der Stadt der Dunkelheit ist ein Held auf sich allein gestellt, denn in Noctropolis regieren dämonische Mächte. Succubus, Miß Zylinderchen, Doktor Makaber und ihre teuflischen Verbündeten lassen sich von der Verwirklichung ihrer abscheulichen Phantasien nicht abhalten. In der Rolle des Darksheer müssen Sie versuchen, das Böse aus Noctropolis zu verdammen. **Noctropolis ist ein grafisch aufwendiges Adventure, das bis in die dunklen Tiefen der Psyche dringt!** Komplett in Deutsch - inklusive Sprachausgabe. Die Lösung ist enthalten!

ab 386'er, 4 MB

Statt 99,95 nur noch 19,95

Star Wars - Rebel Assault

Übernehmen Sie die Kontrolle über 4 Star Wars Raumschiffe in einer Vielfalt von aufregenden Flug- und Kampfszenarien. Stellen Sie sich den gefährlichen Walkern auf dem Eisplaneten Hoth und bekämpfen Sie das Imperium in zahlreichen nervenzerreissenden Raumschlachten. Über ein Dutzend actiongeladener Levels warten auf Sie. Verblüffende 3D Grafiken, Full Screen Videosequenzen der Star Wars Filme u.v.m. werden Sie faszinieren!

"Besonders empfehlenswert"
Power Play

ab 386'er, 4 MB

Statt 99,- nur noch 29,99

SMM in Deutschland:
SMM Software GmbH
Hermann-Löns-Str. 12
D-55254 Budenheim
Fon 06139 / 916-916
Fax 06139 / 916-111

SMM in der Schweiz:
SMM Software AG
Halen 61
CH-3037 Herrenschwandern
Fon 031 / 302 81 26
Fax 031 / 302 81 37

Es gelten unsere AGB's ! Händlerpreise auf Anfrage.

Bestell-Coupon

hiermit bestelle ich folgende Artikel:

____
____
____
____
____

Meine Adresse lautet:

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ / Ort ______________________

Ich bezahle per

- ☐ **Vorkasse** *(Scheck, bar, Lastschrift**) + DM 6.-**
- ☐ **Nachnahme** *+ DM 12.-**
- ☐ **Kreditkarte** *+ DM 10.-**

☐ **Ja,** *senden Sie mit gratis und unverbindlich Ihr Prospekt!*

** Versandkosten*
***Bankdaten angeben!*

PCP 5/96

SMM



dem Leser von heute nutzt es aber wenig. Deswegen schränken wir uns auch bei den Klassiker-Artikeln gerne auf die Spiele ein, die man zumindest als Restposten oder Compilation auch heute noch kaufen kann.

Geschichtsstunde, die zweite

Ich möchte Euch zur neuesten Ausgabe (4/96) der PC-Player plus beglückwünschen. Besonders gelungen fand ich unter anderem den Artikel »Adventure von gestern bis heute«. Es war wirklich interessant zu lesen, wie sich das Adventuregenre von der »Steinzeit«« der PCs heute entwickelt hat. Ich wünsche mir einen solchen Artikel auch für andere Spielegenres wie Action, Jump-and-Run oder Sportspiele. Etwas Geschichte tut immer gut.

(Jean-Luc Schannel)

Danke für das Lob; wir werden sicher in den nächsten Ausgaben weitere »Geschichtsstunden« folgen lassen. Außerdem gehen wir demnächst auch in den Spieletests der größeren Produkte auf ihre bekanntesten Vorgänger ein (siehe »Civilization 2« in dieser Ausgabe).

Bei mir rutscht nix!

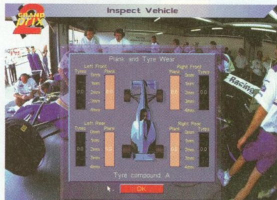
Florians T2-Test ist ja wohl etwas eigenartig. Beim T2 sind eigentlich 4 Gummifüße dabei, welche die Bodenplatte am Rutschen hindern. Haben die bei Euch gefehlt? **(Jörg Niethammer)**

Richtig geraten; aus welchem Grund auch immer war gerade in unserer Packung das Tütchen mit den Gummifüssen verloren gegangen. Thrustmaster hat uns die Antirutscher inzwischen nachgeschickt, hundertprozentig überzeugend sind sie aber nicht. Wer kräftig zutritt, hat immer noch mit nicht sehr standsicheren Pedalen zu kämpfen; zudem können die Gummifüße bei bestimmten Teppichböden häßlich abfärben.

Warten auf die Formel Eins

Danke für Euren ausführlichen Testbericht zu meinem kommendem Lieblingsspiel »Grand Prix 2«. Die Hardware-Anforderungen machten mich zwar stutzig, doch ich wollte das Spiel trotzdem vorbestellen. Ein Anruf bei Microprose brachte die Ernüchterung. Zum einen kann ich es dort nicht vorbestellen, zum anderen nannte man mir als neuen Termin Ende April! Geoff Crammond ist zwar als Perfektionist bekannt, aber übertreibt der nicht ein wenig? Woher hattet Ihr überhaupt eine Testversion, wenn der Verkauf noch in weiter Ferne liegt?

(Ingmar Prasse)



Grand Prix 2 – warum ist es noch nicht erhältlich?

An dieser letzten Verzögerung sind wir nicht ganz unschuldig. Eigentlich hätte Grand Prix 2 ja gleichzeitig mit unserer Ausgabe 4/96 erscheinen sollen. Doch unsere Testergebnisse (nicht spielbar ohne dicken Pentium), die von anderen Zeitschriften in ganz Europa bestätigt wurden, schreckten offensichtlich Microprose auf. Grand Prix 2 wurde für einen erneuten Tune-Up nochmals in die Crammond-Box gerufen. Weitere sechs Wochen Programmierung sollen die Simulation jetzt doch 486-tauglich machen. Ob das gelingt, werden wir in einem Nachtest der original-verpackten Version nochmal klären. Auf unsere damalige Wertung hat das keinen Einfluß; die Wertung ist völlig unabhängig von den Hardware-Anforderungen.

Viel Licht, etwas Schatten

Ich finde die Neuerung, den Top-Spielen mehrere Seiten zu gönnen, sehr gut. Allerdings fiel mir folgendes unangenehm auf: Wo sind die Online-News geblieben, die sicher viele Leser interessiert haben? Was passierte mit PC Junior? Wo bleibt die »Hall of Fame«? Warum wurde der PentiumPro 150 getestet, obwohl der PP 200 doch schon auf dem Markt ist (und auf der CeBIT präsentiert wurde)? Eine Sache zu »Descent 2«: Warum bekommt dieses Spiel eine so hohe Wertung? Der Name Descent 1.5 wäre sicher passender gewesen: Die KI wurde aufpoliert, die Grafik verbessert, neue Bots und neue Levels – das ist doch ein Fall für eine Missionsdiskette. **(Arno Fleck)**

Die Online-News werden sicherlich in etwas spiele-schwächeren Monaten wiederkommen; zur Zeit brauchen wir wirklich jede Seite für die heißen Spieletests. Wer sich über die neuesten Online-Trends informieren will, sollte ab 17. April auf »http://www.pcplayer.de« schauen; dort werden wir wesentlich schneller als im Heft über Online-Aktivitäten berichten.
PC Junior war bei einigen Lesern zwar sehr beliebt, stieß bei den meisten aber auf große Ablehnung. Wir haben uns entschieden, das Thema Lernsoftware und Spiele für Kinder gezielt in Schwerpunkten zu behandeln. In einer der nächsten Ausgaben wird es also eine kompakte Vorstellung empfehlenswerter Edutainment-Produkte geben. Die »Hall of Fame« war für Umbauarbeiten geschlossen und wurde diesen Monat doppelt so groß wie früher eröffnet. Der Pentium Pro sollte von uns mit dem Pentium verglichen werden; das geht nur bei gleicher Taktfrequenz. Deswegen wurden beide Prozessoren mit 150 MHz angetrieben.
Descent 2 ist weit mehr, als nur eine Missionsdiskette. Die völlig überarbeitete Intelligenz der Roboter macht viele Strategien aus Teil Eins zunichte. Auch das Leveldesign bietet grundlegende Neuerungen. Nur mit einer Zusatzdisk wäre es also nicht getan. **(bs)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 6/96

JETZT BLASTESTS DOCH!



Und jetzt doch: 3D Blaster im Test.

Entgegen der Ankündigung im Februar bringt Creative Labs jetzt doch seinen 3D-Blaster in einer Local-Bus-Version auf den Markt. Diese Karte soll schwachen 486ern bei neuen 3D-Spielen auf die Sprünge helfen. Das PC-Player-Testlabor hat den jüngsten Sproß der Blaster-Familie auf Herz und Nieren durchgemessen. Die Ergebnisse lesen Sie in vier Wochen.

WEISSE FLAGGE, LETZTE RUNDE



Formel Eins Manager schafft es hoffentlich nächsten Monat an die Startposition.

Fast wie bei Schumis Ferrari: Nach einigen kleinen Startschwierigkeiten rast der »Formel Eins Manager« von Software 2000 auf die Zielgeraden zu. Mit Unterstützung von Deutschlands zweiter Weltmeister-Hoffnung Heinz-Harald Frentzen wird in der Box noch fleißig an der Software geschraubt. Sofern die Programmierer nicht disqualifiziert werden, sollte in der nächsten Ausgabe ein Test des hoffentlich fertigen Programms erscheinen. Außerdem verspricht Microprose eine Update-Version von »F1GP2«. Nach unserem Test in der 4/96 wurde die Simulation nochmal zum Tuning geschickt. Konnte das Programmierteam sich doch noch an den 486er heranarbeiten?

AEROSMITH SPIELT AUF

Ein Computerspiel mit Aerosmith? Hatten wir das nicht vor drei Ausgaben schon mal? Richtig, nach »Quest for Fame« (Gitarren-Simulator) tauchen die US-Rocker jetzt in Acclaims »Revolution X« auf. Spielhandlung: Eine radikale Gruppe kommt in USA an die Macht und will Rockmusik verbieten lassen. Der Spieler ballert sich also zum schwer bewachten Aerosmith-Konzert durch. Wie das nicht gerade zimperliche Spiel für den deutschen Markt angepaßt wurde und ob die CD-Audio-Tracks den Spielspaß wirklich steigern, können Sie nächsten Monat singen.

»Dude looks like a sprite-y«: Aerosmith tritt im zweiten Computerspiel auf.



DIE BRITEN KOMMEN!

Jetzt wollen englische Firmen den Adventure-Markt so richtig aufmischen. Die beiden ambitionierten Projekte »Fable« und »Gene Machine« protzen mit Super-VGA-Grafik, toller Sprachausgabe und angeblich der Spieltiefe, die man in neueren Adventures oft vermißt. Leere Versprechung oder britische Rettungsmaßnahme für das Genre? Nächsten Monat wissen Sie und wir mehr über die englischen Abenteurer.


Doppelter Adventure-Spaß aus England. Fable und Gene Machine laufen sich für die nächste Ausgabe warm.

PC PLAYER 6/96 erscheint am 15. Mai

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Neue Hardwareangebote

4 MB-Speichererweiterung
(4x 1 MB,-Stimm-Module) 130.–.
Tel. 0[redacted]

1 PC 486 DX m. Monitor, 1 Kombigerät =(Tintenstr-Dru.-Kopierer, Fax, Scanner), 1 Tintenstr.-Drucker, Ram's 4 Mb PS/2 72 Pin, 4xSpeed CD-Ram, Win 95 Vollversion, Word 6,0, Excel 5.0, Works 3.0 m. Money 3.5 (auf CD's), Dos 6.22 mit Win 3.11 (alles Orig. m. Handbü.)[redacted]

...über die Datenautobahn
CD-Roll-Laufwerk
Inter, Atude, Double-Speed
Artikelnummer 6821
DM 99,-

Auch diesen Monat zeigen wieder einige ambitionierte Kleinstanbieter, daß Deutschland ein innovativer Wirtschaftsstandort ist. So bietet man in Neugablonz (nein, das haben wir uns nicht ausgedacht) ein RAM an, das sprechen kann. Gefunden hat die Stimm-Module Daniel Mönnich. Die beschreibbare CD-ROM kommt hingegen nicht aus Tokio oder San Francisco, sondern Rosenheim: Dort bietet jemand das erste »4xSpeed CD-RAM« an, so meint zumindest Markus Weick. Und Michael Straube aus Oberweser entdeckte eine völlig neuartige Speichertechnologie. Was das »CD-Roll-Laufwerk« mit »Inter, Atude« so alles kann, blieb uns aber bisher verborgen.

Die Kekskarte



Soundkartenhersteller Terratec hatte zur CeBIT etwas besonders knuspriges zu bieten: »TerraTUC«, der Cracker mit dem 16-Bit-Crunch und dem General-Midi-Geschmack. Dahinter verbirgt sich natürlich der beliebte »TUC«-Cracker, der einfach in eine neue Packung gesteckt wurde. Der am CeBIT eingeleitete Wettbewerb »Wer verzehrt die ganze Packung, ohne einen Schluck zu trinken, am schnellsten?« fand aber erstaunlich wenige Teilnehmer. Unsere Redakteure gaben jeweils schon nach einer Ladung »Fünf TUC auf einmal« auf. Besonders witzig auch der Text auf der Packung: »Passend zu jeder Gelegenheit, ob unter Tage, in der Sauna oder sogar im Stau auf der Autobahn A9 Nürnberg-Hof«.

tikis MS-SpielDOSe



»Ich schreibe auf das Attest „bedingt windowstauglich, da doppelklickbehindert“.«

ANLEITUNG DES MONATS

Mal sehen, ob Sie rauskriegen, von was in dieser Anleitung die Rede ist. Tip: Die Übersetzung stammt aus dem Englischen.

Ein ganz Kontrolle Spielpolster Für IBM PC XT/AT und compatibles in höhe eistung.
PAKETINHALT:
Orion 95 Spielpolster
Bedienungsanleitung
SPIELPOLSTERINSTALLIERUNG
1: Schalten Sie Ihnen Computer System aus.
2: Verbinden Sie den Kabel Ihren Orion 95 zum 15 stifthafen der Spielkarte
3: Schalten Sie die Computer wieder ein. Jetzt können Sie mit dem Spiel anfangen.
OPERATION:
Ihnen Orion 95 hat zwei Funktionsknopfen
1: Ein knopf für links- en rechtshandig Gebrauch.
2: Ein knopf für die Turbofunktion.
Turbofunktion: Wenn der Knopf »off« gibt, wird Ihnen Orion 95 nur ausführen. Alle knopfen funktionieren wie Einzelschussknopfen. Wenn Sie die Turbofunktion gebraucht, gibt es zwei kopfen für Turbo die konstant Aktion geben, sowie schnelle Feueschuss des Maschinengeschützes oder ununterbrochen springen. Nach Installierung, lassen Sie Ihres Lieblingsspielprogramm laden und prüfen Sie das Spielpolster.

Falls Sie es noch nicht rausgekriegt haben, hier die Auflösung: Es handelt sich natürlich um ein »Gamepad«. Aufgespürt hat dieses kleine Übersetzungspuzzle das Team von Rauser Advertainment aus Reutlingen (mit bestem Dank an Silke Maier).

Wer braucht schon Bilder?

Gleich drei Leser, René Brüntrup, Siegfried Kubsch und Jan Wiltschut, machten uns auf ein seltsames Umfrageergebnis aus der Fernsehzeitung »prisma« aufmerksam. Für die hat nämlich das Institut imu herausgefunden, daß ganze 58% aller Computerkäufer Wert auf eine Grafikkarte legen. Offensichtlich schauen sich also die anderen 42% lieber ihre Tapete an oder kleben ein Microsoft-Logo an ihr Küchenfenster...

TOP 5
1. CD-ROM-Laufwerk, 63% aller Erstkäufer
2. Grafikkarte, 58%
3. Modem, 40%
4. Soundkarte, 33%
5. Scanner, 31%

Versprecher des Monats

»...so daß wir diese Dienstleistungen nicht nur unseren Kunden vorenthalten können.«

Felix Somm, Geschäftsführer von CompuServe, auf der CeBIT-Pressekonferenz. Gemeint war natürlich, diese Dienstleistungen anzubieten...